



UNIVERSIDADE DE ÉVORA
Escola de Ciências e Tecnologia

Mestrado em Treino Desportivo

Dissertação

Efeito do Status do Jogo nas Sequências de Passe
das Equipas de Futebol de Alto Nível

Paulo Alexandre Sousa Bacalhau Paixão

Orientador:

Prof. Dr. Jaime Sampaio

Co-Orientador:

Prof. Dr. Ricardo Duarte

Évora, Fevereiro de 2013

Mestrado em Treino Desportivo

Dissertação

Efeito do Status do Jogo nas Sequências de Passe
das Equipas de Futebol de Alto Nível

Paulo Alexandre Sousa Bacalhau Paixão

Orientador:

Prof. Dr. Jaime Sampaio

Co-Orientador:

Prof. Dr. Ricardo Duarte

Agradecimentos

Após concluída esta etapa, importa agradecer a um conjunto de pessoas que de uma forma direta ou indireta contribuíram para a sua concretização.

Ao meu orientador Professor Doutor Jaime Sampaio pela orientação imprescindível no mundo da investigação.

Ao meu co-orientador Professor Doutor Ricardo Duarte pelas suas importantes recomendações na investigação do futebol.

A todos os Docentes do primeiro Mestrado em Treino Desportivo da Universidade de Évora pelas aprendizagens que me transmitiram e pela evolução que me proporcionaram.

Ao Treinador Pedro Caixinha pelas suas sugestões que ajudaram a construir a ideia inicial da investigação.

Ao colega Cesário Almeida pelos importantes esclarecimentos sobre a interpretação estatística.

Ao colega Óscar Tojo pela sua disponibilidade para os testes de observação.

Ao meu amigo Ricardo Madeira por me ajudar a seleccionar o software indicado para a recolha dos vídeos.

Ao meu irmão Carlos Filipe pelo apoio e colaboração durante todo o percurso.

À minha mulher Ana Rita pelo incentivo, confiança e suporte mesmo com a privação da minha companhia por tantas e tantas horas.

À minha mãe Isabel pela dedicação incansável do seu apoio.

A todos, o meu muito obrigado por estarem presentes.

Efeito do Status do Jogo nas Sequências de Passe das Equipas de Futebol de Alto Nível

RESUMO

O objetivo deste estudo foi identificar o efeito do status do jogo (a ganhar, perder ou empatar) nas sequências de passe das equipas de futebol de alto nível. Foram observados um total de 20 jogos da fase final da Liga de Campeões da UEFA 2009 e analisadas 222 sequências de passe de 4 equipas diferentes (FC Barcelona, Manchester United FC, Chelsea FC, Arsenal FC). Foram selecionadas as sequências de passe que terminaram em remate como indicador de performance, traduzindo a forma como cada uma das equipas pode gerar perturbações para chegar ao golo. Estas equipas foram consideradas como as equipas de sucesso por terem alcançado as meias-finais da competição. As variáveis estudadas de cada sequência foram: o tempo de jogo em que ocorreu a sequência, a duração de cada sequência, o número de passes implicados, zonas do terreno percorridas pelas sequências (zona inicial, zona final e zonas intermédias), a forma como iniciou e como terminou cada sequência, e o número de jogadores de cada sector implicados na sequência (Defesas, Médios e Atacantes). Por fim, apurámos como se verificavam as sequências e as suas variáveis em função do status do jogo nas 4 equipas. Concluimos que as sequências de passe de cada equipa dependem do status do jogo, confirmando que as sequências são diferentes em cada resultado momentâneo do jogo e apresentam diferenças substanciais entre as equipas, o que indica que existe uma identidade própria de cada equipa.

PALAVRAS-CHAVE: Futebol; Sequências; Passe; Remate; Status.

Effect of the Status of the Game in the Passing Sequences of High-Level Football Teams

ABSTRACT

The purpose of this study was to identify the effect of the status of the game (winning, losing or drawing), in the passing sequences of high level football teams. Where observed a total of 20 matches of the final stage of the UEFA Champions League in 2009 and analyzed 222 passing sequences of 4 different teams (FC Barcelona, Manchester United FC, Chelsea FC, Arsenal FC). Where selected the passing sequences that ended with shot as a performance indicator, reflecting the way how each team can generate disturbances to reach the goal. These teams were regarded as the successful teams for reaching the semi-finals of the competition. The variables studied of each sequence were: the playing time of occurrence of the sequence, the duration of each sequence, the number of passes involved, the field zones covered by the sequences (starting zone, end zone and intermediate zones), the way that starts and ends each sequence, and the number of players from each sector involved in the sequence (Defenders, Midfielders and Attackers). Finally, we verified how sequences and their variables happened depending on the status of the game in the 4 teams. We concluded that the sequences of passes of each team depends on the status of the game, confirming that the sequences are different in each momentary result of the game and show substantial differences between the teams, which indicates that there is a proper identity of each team.

KEYWORDS: Football; Sequences; Pass; Shot; Status.

INDICE GERAL

Agradecimentos	IV
RESUMO.....	V
ABSTRACT	VI
INDICE GERAL	VII
INDICE DE FIGURAS	X
INTRODUÇÃO	1
REVISÃO DA LITERATURA	3
Os Padrões de Jogo	3
Os Indicadores de Performance	8
Os Fatores Situacionais	16
METODOLOGIA.....	24
Amostra.....	24
Recolha dos dados	24
Critérios de recolha	25
Procedimentos metodológicos	31
Procedimentos estatísticos	33
Fiabilidade.....	34
Teste Kappa.....	35
Teste Coeficiente de Correlação Intraclassa.....	35
RESULTADOS	37
Variáveis Contínuas	38
Comparação dos valores médios das variáveis contínuas entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.....	40
Variáveis Categóricas	44
Como iniciam as sequências em função do status	46
Como terminam as sequências em função do status do jogo	48
Zona de Inicio de sequência em função do status	51
Zonal de Final de sequência em função do status	53
DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	55
Número de Passes.....	55
Número de Jogadores por sector.....	55
Duração das sequências.....	56
Número de Zonas Intermédias.....	56

Tempo de Jogo	56
Como Iniciam as Sequências.....	57
Como Terminam as Sequências.....	58
Zona Inicial.....	60
Zona Final	62
Sequências por status.....	64
Equipas	65
CONCLUSÃO.....	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS	71
ANEXOS	XII

INDICE DE TABELAS

Tabela 1 – Resumo dos resultados dos testes Intra-observador e Inter-observador obtidos com a aplicação do teste Kappa (K)..	35
Tabela 2 - Resumo dos resultados dos testes Intra-observador e Inter-observador obtidos com a aplicação do teste Coeficiente de Correlação Intraclass (CCI)..	35
Tabela 3 – Valores médios das variáveis contínuas dentro de cada status do jogo e nos dois grupos de sequências encontrados.....	39
Tabela 4- Distribuição dos valores da variável: Como Inicia, pelas suas categorias em função do status do jogo.....	45
Tabela 5 - Distribuição dos valores da variável: Como Termina, pelas suas categorias em função do status do jogo.....	47
Tabela 6 - Distribuição dos valores da variável: Zona Inicial, pelas suas categorias em função do status do jogo.....	50
Tabela 7 - Distribuição dos valores da variável: Zona Final, pelas suas categorias em função do status do jogo.....	52
Tabela 8 – Número de sequências por status e por equipa em função dos diferentes grupos encontrados.	54

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Esquematização das zonas do campo e mapeamento das sequências.	32
Figura 2 - Comparação da média de passes entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.....	40
Figura 3 - Comparação da média de defesas entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.....	41
Figura 4 - Comparação da média de médios entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.....	41
Figura 5 - Comparação da média de atacantes entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.....	42
Figura 6 - Comparação da média de duração da sequência entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.....	43
Figura 7- Comparação da média do tempo de jogo em que ocorrem as sequências entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.	43
Figura 8 - Comparação da média do n.º de zonas intermédias utilizadas nas sequências entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.	44
Figura 9 - Distribuição das categorias de início de sequência nos três status do jogo.	46
Figura 10 - Distribuição das categorias de final de sequência nos três status do jogo.	48
Figura 11 - Distribuição das categorias da zona inicial de sequência nos três status do jogo.	51
Figura 12 - Distribuição das categorias da zona final de sequência nos três status do jogo.	53
Figura 13 – Padrão das zonas iniciais no status perder: as não utilizadas (1 e 9), as mais utilizadas (6 e 7), menos utilizadas (2, 8 e 10) e com uma utilização intermédia (3, 4, 5, 11 e 12).	61

INTRODUÇÃO

Se recuarmos cerca de três décadas, toda a organização interna do jogo de futebol e os seus processos eram vistos tradicionalmente como sendo inapropriados para investigações científicas. No ambiente mais popular das ideologias do futebol, um cientista era provavelmente visto, no pior dos casos, com suspeita e hostilidade e no melhor dos casos com um ceticismo silencioso (Reilly & Gilbourne, 2003). No entanto, desde os anos cinquenta que o futebol é estudado e analisado a partir da observação do comportamento dos jogadores e das equipas em competição (Garganta, 2000).

Nos últimos sessenta anos, surgiram diversas investigações na área da análise do jogo. Numa fase inicial, muitas dessas investigações incidiram na performance do jogador, considerando apenas a atividade física inerente à competição, nomeadamente distâncias percorridas, como Winterbottom (1952). Progressivamente o campo de investigação na análise do jogo foi alargado, surgindo a análise das habilidades técnicas, utilizada por Reep e Benjamin (1968). Outros estudos focaram a sua atenção na análise tempo-movimento, que procurou incidir detalhadamente nas tarefas motoras realizadas pelos jogadores em competição, o número, o tipo e as frequências dessas tarefas, utilizadas por Reilly e Thomas (1976). Contudo, esta primeira fase de investigação na área da análise do jogo baseada em dados quantitativos, carecia de contextualização e resultou pouco pertinente. Posteriormente, desde a segunda metade da década de oitenta, com o despertar para a importância da expressão táctica do jogo, as ações coletivas são o objeto da nova tendência de investigação (Garganta, 2001).

Uma das tendências de investigação é a identificação de padrões de jogo com base em ações representativas ou críticas do jogo, que podem conferir perturbação ou desequilíbrio no balanço ataque/defesa. Mas o padrão de jogo pode variar consoante as características do adversário e este facto é cada vez mais um aspeto a ser levado em conta nas investigações. Para caracterizar o padrão de jogo é importante identificar sequências de ações (unidades tácticas), que induzam rutura e perturbação no balanço ofensivo e defensivo e que

geram situações positivas. Esta qualidade das ações de jogo deve poder ser quantificada e contextualizada às variáveis situacionais do jogo. O objetivo final será sempre identificar os elementos críticos do sucesso no jogo e transformar os dados recolhidos em informação fiável e útil (Garganta, 2001).

Após a definição deste quadro conceptual e com base na revisão da literatura, este estudo tem como objetivo identificar o efeito do status do jogo (quando as equipas estão a ganhar, perder ou empatar) nas sequências de passe das equipas de futebol de alto nível. Adicionalmente, procuraremos perceber se existem diferenças entre equipas de alto-nível, podendo assim descrever a identidade própria de cada equipa, através da dinâmica das sequências de passe nos diferentes status do jogo. Também procurámos contribuir para a utilização das sequências de passe que terminam em remate, como um bom indicador de performance coletiva, capaz de traduzir a identidade de uma equipa.

REVISÃO DA LITERATURA

Os Padrões de Jogo

O futebol de competição, é entendido como um desporto de equipa de colaboração-oposição, que se joga num espaço comum e com uma participação simultânea. Como desporto socio-motor, tem na “interação motriz” a sua peculiaridade mais representativa e a incerteza social em que se desenvolvem os acontecimentos, marca de forma determinante os rasgos da sua lógica interna. A complexidade da análise dinâmica do jogo levou alguns investigadores a construírem estudos prévios que servissem para preparar um desenho de investigação específico, no sentido de promover a generalização da observação das ações no jogo de futebol. Uma análise dos aspetos do jogo desde uma perspetiva contextualizada e sequenciada ajusta-se de uma forma mais pertinente à realidade do jogo (Blanco, Castellano & Hernández, 2000).

Castellano e Hernández (2000), referiram que grande parte dos estudos sobre as ações do jogo, não consideram o aspeto sequencial dos acontecimentos. Mas, a análise sequencial oferece aspetos fundamentais dentro da dinâmica evolutiva do jogo. Existe um grande proveito que se pode obter do estudo das ações no futebol, tendo em conta o aspeto tempo e mais concretamente o conceito de ordenação dos acontecimentos. Os referidos autores, abordaram a procura de transições entre certas condutas estratégicas realizadas pelas equipas na sua interação no decorrer dos jogos de futebol.

Castellano e Hernández (2000), realizaram uma observação sistemática de uma série de jogos através de vídeo e utilizaram uma análise sequencial das condutas que originam as ações. O que lhes permitiu observar a presença de vinte padrões de comportamento diferentes que antecedem cada ação. A análise sequencial ofereceu aspetos fundamentais dentro da dinâmica diacrónica do jogo. Nomeadamente, foi possível observar a maior importância que certas categorias de comportamento têm em relação a outras. Confirmando a ideia de que a presença de certas condutas ativam transições excitatórias para outras condutas. A partir da análise sequencial, puderam

obter probabilidades de transições excitatórias, que constituem momentos chaves na dinâmica do jogo.

O jogo de Futebol é um sistema dinâmico complexo com uma tendência geral para a estabilidade, onde existe uma associação temporária entre jogadores de equipas adversárias e jogadores da mesma equipa, com uma relação de inter-acoplamento e intra-acoplamento respetivamente. Os jogadores da equipa com a posse de bola, lutam por uma quebra de simetria, na tentativa de criar uma perturbação que conduza a um “incidente crítico”, o remate. Por outro lado, em termos defensivos existe um esforço para manter a simetria e o acoplamento entre os jogadores da mesma equipa (intra-acoplamento) e os jogadores adversários (inter-acoplamento), para que não surja uma perturbação que possa conduzir a um possível “incidente crítico”, na tentativa de evitar o golo. O constante combate entre a estabilidade e a instabilidade do sistema, assentes em ações antagónicas consequentes da alternância de posse de bola, espelha a complexidade dos sistemas dinâmicos que caracterizam um desporto coletivo de invasão, como é o futebol. Para uma maior compreensão do desempenho desportivo, seria importante alargar o tempo de análise a uma série de competições (McGarry, Anderson, Wallace, Hughes & Franks, 2002).

As situações motrizes do jogo de futebol levam implícito, um conjunto de sinais de alto valor comunicativo e informativo. É necessária uma operação de decodificação, para que os jogadores elaborem e definam os seus padrões de interação com os restantes co-participantes num local e num tempo. Para isso, contribuem os cenários parecidos e ambientes similares, que dão lugar a comportamentos com um grau elevado de continuidade (Castellano, Hernández & Romero, 2002).

O estudo apresentado por Castellano, et al. (2002), pretendeu comprovar a possível existência de estruturas de relação que uma equipa de futebol pode configurar dentro da própria atividade competitiva. Através da metodologia observacional e da análise sequencial, na procura de “transições de interação colaborativa” geradas pelos jogadores da mesma equipa, caracterizaram a estrutura de relação gerada em cada jogo disputado. O objetivo passou pela

procura de uma estratégia que conseguisse analisar uma estrutura social gerada no seio de uma equipa. Através da análise sequencial, foi possível proporcionar novos padrões para a elaboração de mapas das equipas, que o autor designa de mapas “sociocondutuais”. Foi possível observar a existência de caminhos de ação preferenciais entre os diferentes jogadores de uma mesma equipa e interações mais intensas que certos membros da equipa mantêm entre si. Estas relações mantiveram-se constantes nos diferentes jogos disputados em conjunto, independentemente da equipa que enfrentaram. Quando o nível de relação apresentado pelos jogadores da equipa é maior, o resultado obtido no desempenho da equipa é mais satisfatório e de alguma forma o resultado final também.

Os principais fatores reguladores da atividade dos jogadores de futebol não se limitam apenas aos recursos energéticos ou técnicos, residem na capacidade de comunicação entre os jogadores da mesma equipa e de “contracomunicação” com os jogadores das equipas adversárias. O facto de serem representadas e observadas num mesmo mapa conceptual, as relações estabelecidas entre os jogadores da mesma equipa em posse de bola, permitem identificar padrões de jogo do seu processo ofensivo, valorizando as diferentes “microsociedades” que harmonizam o comportamento coletivo do grupo (Lago, 2003).

Cada equipa de futebol constitui uma malha relacional que interliga mutuamente os elementos do grupo que representa um microssistema social complexo e dinâmico (Teodorescu, 1984, citado por Lago, 2003). Uma equipa representa diferentes valores qualitativos, em que o seu valor global não pode ser traduzido pelo somatório dos valores individuais, mas sim por uma nova dimensão que emerge da interação que ocorre a nível dos elementos que o conjugam (Garganta, 1997, citado por Lago, 2003).

A metodologia de observação pode ser uma estratégia útil no panorama da investigação científica, no sentido de promover uma maior descrição das condutas realizadas pelos jogadores e pelas equipas num jogo de futebol. As metodologias observacionais, contemplam várias técnicas analíticas, entre as quais a técnica de coordenadas polares (Sackett, 1980 citado por Castellano &

Hernández, 2003). Estas técnicas oferecem a oportunidade de estimar o tipo de relações que se estabelecem entre a conduta que se pretende analisar e as diferentes categorias numa análise sequencial que descrevem diferentes mapas “condutuais”. Castellano e Hernández (2003), aplicaram a técnica estatística de coordenadas polares que permite uma redução de dados mantendo uma elevada capacidade informativa. O estudo analisou a manutenção da posse de bola, desenvolvida pelas equipas de futebol em diferentes contextos de interação, procurando descrever as suas condutas através de um sistema taxonómico criado para o efeito. Foram gerados três mapas de conduta diferentes que mostraram os diferentes caminhos que as posses de bola de uma equipa na zona média do terreno de jogo podem ter no decorrer do jogo.

Silva, Bañuelos, Garganta e Anguera (2005), pretenderam desenvolver um sistema de observação que permitisse estimar padrões de conduta do processo ofensivo no futebol, com o propósito de tentar modelar a eficácia das equipas. Conseguiram detetar, uma serie de padrões sequenciais de conduta e relações de ativação de umas condutas em relação a outras que a antecedem ou a sucedem. Entre as quais, resultam transições positivas ou negativas para a dinâmica do jogo. Os autores afirmam que o elevado grau de regularidade e probabilidade apresentado pelas condutas, mostram que não acontecem por mero acaso. A maioria das condutas observadas, possuem padrões de sequências muito curtos, com apenas uma transição. O processo ofensivo termina maioritariamente por uma recuperação de bola do adversário, mas aqueles que terminam com remate são ativados nas zonas do setor ofensivo. Foi ainda possível verificar que o cruzamento não mantém nenhuma relação com a finalização e curiosamente a maioria dos remates eficazes não passam pelos corredores laterais. Concluíram, que durante o processo ofensivo existe uma clara diferenciação do espaço, da interação e do comportamento que deu origem à divisão do processo ofensivo em quatro fases diferentes: início do processo ofensivo, construção do processo ofensivo, criação da finalização do processo ofensivo e finalização do processo ofensivo.

A Física dos sistemas complexos procura explicar como a regularidade emerge de dentro de um sistema que consiste em muitos graus de liberdade num fluxo

constante. Num nível de análise e de escala de tempo mais abrangente, a sorte de um jogador ou de uma equipa durante uma série de competições, pode em si mesmo ser considerado como um sistema dinâmico. Assim, a análise de cada jogo numa série de competições pode de alguma forma melhorar o sucesso da identificação de perfis de perturbação (Hughes & Reed, 2005).

Pesquisas anteriores, referiram que seria importante concentrar a análise nos aspetos críticos do jogo de futebol para tornar o processo mais simples e relevante. A existência e definição de perturbações no futebol estão confirmadas. As equipas têm formas características de criação de oportunidades de marcar golo. Assim, existe a oportunidade para traçar perfis individuais das equipas. Ao combinar os dados de muitas equipas, retiramos pouco benefício das suas conclusões para os treinadores, por isso destaca-se a necessidade de análise individual de "assinaturas de equipa" (Hughes et al., 1997, 2001b; citados por Hughes & Reed, 2005).

Identificar os pontos fortes e fracos de equipas específicas pode fornecer aos treinadores informações úteis para melhorar as estratégias da sua própria equipa, ao mesmo tempo proporcionar uma vantagem tática obtida com a previsão de padrões de jogo do adversário (Hughes & Reed, 2005). No entanto, as equipas de futebol de elite apresentam amplas qualidades, impedindo que futuros jogos sejam previstos com grande exatidão (Hook & Hughes, 2001; citados por Hughes & Reed, 2005).

Recentemente, Duarte, et al. (2012), procuraram investigar os padrões coletivos de comportamento e identificaram uma forte simetria entre os centros de ação de duas equipas adversárias. Para isso utilizaram uma situação de jogo de 3 vs 3, como contexto representativo da criação/prevenção de oportunidades de golo na proximidade da baliza. Demonstraram uma tendência para uma aproximação dos centros de ação imediatamente antes da perda da estabilidade do sistema (ou seja, de uma assistência). Também foi revelado que a diferença na área ocupada pelas equipas a atacar e a defender aumentou significativamente, imediatamente antes da assistência ser feita. Foi concluído que as principais mudanças de comportamentos ocorreram pouco antes do passe para a finalização. As tendências de coordenação entre e

dentro das equipas, permitiram uma compreensão da dinâmica dos comportamentos coletivos numa situação de performance competitiva.

Os Indicadores de Performance

Um indicador de performance é uma seleção ou a combinação, de variáveis de ação que procuram definir aspetos de um desempenho. Os indicadores de performance, para serem úteis devem ser relacionados com o desempenho ou com o resultado bem-sucedido. Os indicadores de performance tática procuram refletir a importância relativa do uso do ritmo, do espaço, da aptidão física e do movimento, e a forma como os jogadores usam estes aspetos do desempenho, deles próprios e dos seus adversários, apontando as forças e as fraquezas técnicas dos respetivos executantes (Hughes & Bartleti, 2002). A exatidão no passe é um indicador técnico comum em todos os jogos de invasão. (Hughes et al., 1988; Carter, 1996; citados por Hughes & Bartleti, 2002).

Uma perturbação no futebol é um incidente que muda o fluxo rítmico de atacar e defender, levando a uma oportunidade de remate. Se uma perturbação resultar numa oportunidade de remate, então esse acontecimento é considerado um “incidente crítico”. Ao identificar as ações que anulam as perturbações no futebol, é possível dar às equipas perfis específicos das variáveis que identifiquem as características do ganhar e do perder. No Campeonato da Europa de 1996, foram identificadas diferenças significativas nos rácios de perturbações, entre equipas com sucesso e sem sucesso (Hughes et al., 1998, 2001a; citados por McGarry et al., 2002).

Devido à natureza fortuita do futebol, é muito difícil identificar com precisão os fatores que levam à vitória e à derrota (Naglak, 2001, citado por Szwarc, 2004). Porém, autores como Szwarc (2004), tentaram indicar os fatores de eficácia dos jogos de futebol, comparando as ações técnicas e táticas dos jogadores de duas equipas finalistas do campeonato do mundo, com as equipas adversárias derrotadas. Evidenciaram que os remates à baliza durante os jogos, os passes corretos e o tirar a bola de um adversário nas situações de um-contra-um, são os fatores que fazem a diferença entre as equipas de sucesso e insucesso.

Szwarc (2004), ao comparar a qualidade e eficácia das ações técnicas e táticas desempenhadas pelos jogadores das equipas vencedoras e derrotadas, foram revelados elementos do jogo que são decisivos para a vitória. Foi identificada uma diferença mínima no total de eficácia do ataque e da defesa entre os vencedores e os derrotados. Mas em alguns elementos do jogo, as equipas vencedoras mostraram uma eficácia mais elevada, quando comparadas com as equipas derrotadas. Estes mesmos elementos, apontaram para uma maturidade técnica e tática, e uma elevada competência nas ações individuais dos jogadores. As ações incluem, a habilidade para passar a bola em situações difíceis, a frequência e precisão de remate à baliza, a bola ganha numa ação direta com um adversário e principalmente, uma defesa eficaz da sua própria baliza.

Szwarc (2004), acredita que os elementos vitais da eficácia competitiva das equipas incluem as habilidades individuais dos jogadores numa situação de um contra um ofensivo e defensivo.

Em duas finais da “FIFA World Cup” na década de noventa, foram analisados o número de passes que conduziram aos golos marcados. Os resultados indicaram que houve um maior número de golos marcados por sequências de passe longas, do que por sequências de passe curtas. As equipas produziram significativamente mais remates por estas longas sequências de passe, mas o rácio de golos marcados por remates através do “jogo direto”, foi melhor do que através do “jogo de posse”. Uma análise aos dados dos remates de equipas de sucesso ou insucesso, em diferentes extensões de sequências de passe, mostrou que, para equipas de sucesso, sequências de passe longas produziram mais golos por posse, do que por sequências de passe curtas. Para as equipas com insucesso, nenhuma das táticas tinha uma clara vantagem (Hughes & Franks, 2005).

Uma equipa pode perder, mesmo após um bom desempenho com um elevado número de boas oportunidades de golo, ou ganhar mesmo com um mau desempenho. Conhecendo o resultado saberemos quem ganhou o jogo, mas sem indicadores complementares, é impossível avaliar o desempenho de um

jogador ou de uma equipa (Ensum, Pollard, & Taylor, 2005; Hughes & Bartlett, 2002; Hughes, Langridge, & Dawkin, 2001; citados por Lago & Martín, 2007).

Segundo Rampinini, Coutts, Castagna, Sassi, e Impellizzeri (2007), o desempenho físico de uma equipa de futebol de alto nível durante um jogo está relacionado com a ação desempenhada pela equipa adversária e com o seu nível competitivo. A quebra no desempenho físico durante a segunda parte de um jogo, não é um fenómeno sistemático mas está relacionada com a atividade desempenhada durante a primeira parte. Os perfis de atividade dos jogadores no jogo e a sua interação com a bola, está relacionada com a sua posição em campo.

As habilidades técnicas e táticas são amplamente consideradas como determinantes importantes da performance no futebol. Contudo, a alta aptidão física permite ao jogador continuar envolvido com o jogo e executar mais atividades de alta intensidade. A performance geral nos jogos de futebol é usualmente determinada pelas habilidades técnicas dos jogadores. Alguns estudos têm demonstrado que a performance física do jogador decresce durante o jogo, mas a performance com a bola também decresce durante o jogo (Rampinini, Impellizzeri, Castagna, Coutts, & Wisløff, 2009).

Existe uma diminuição, não apenas da capacidade física mas também uma diminuição em várias medidas de habilidades técnicas durante uma partida. Algumas habilidades técnicas diminuem entre a primeira e a segunda parte dos jogos de futebol, provavelmente como consequência da fadiga física. Além disso, algumas habilidades técnicas (envolvimento com a bola, passes curtos, passes curtos bem sucedidos, desarmes, dribles, remates e remates no alvo) são diferentes entre os jogadores das equipas de sucesso do futebol profissional de mais alto nível em comparação com equipas menos bem-sucedidas que competem na mesma liga (Rampinini, et al. 2009).

Castellano, Rodríguez e Pastor (2009), analisaram diferentes jogos e diferentes equipas de futebol numa mesma competição. Onde foram observadas as sequências com posse de bola e sem posse de bola, desenvolvidas pelas equipas durante cada jogo. De uma forma geral e comparativamente com

outros estudos semelhantes apresentados anteriormente, a percentagem de bola em jogo com uma única posse de bola ou em oposição, uma não posse, aumentou consideravelmente. Já a percentagem de bola em jogo em que existe apenas uma transição de posse para não posse ou o inverso, manteve-se idêntica a estudos anteriores. As sequências com posse de bola ou sem posse de bola onde existiram duas transições, ocorreram menos vezes comparativamente com outros estudos. Também foi mais reduzido, o número de sequências de posse de bola encontradas, em que existiram pelo menos três transições, ou seja quatro posses de bola entre ambas as equipas em jogo. Foram encontradas diferenças significativas entre as sequências de posse de bola com, uma, duas, três e quatro ou mais transições.

Castellano, et al. (2009), referem ainda que o tempo médio de ações de ataque por jogo, o número de sequências de “bola em jogo” e o número de vezes que a bola está parada por jogo, apresentaram valores semelhantes aos estudos anteriores. Por outro lado as durações médias das bolas em jogo e paradas afastam-se das apresentadas nos estudos em comparação. Globalmente, a percentagem de duração total da bola em jogo é superior ao tempo em que a bola está parada.

A posse de bola e o processo ofensivo têm sido um dos focos principais da investigação na análise do jogo de futebol nos últimos anos. Outras modalidades também têm sido alvo de investigação com a mesma premissa. O futsal é uma modalidade muito relacionada com o futebol, contudo as diferenças estruturais que as separam influem no jogo, podendo revelar resultados próprios. Numa análise da posse de bola durante o processo ofensivo do futsal, foram definidos vários indicadores para aferir a eficiência coletiva no jogo. Para tal, foram utilizados coeficientes de produção ofensiva e de eficiência da finalização. Na observação da primeira parte de um jogo de futsal entre duas seleções, verificou-se um maior tempo total de posse de bola obtido por uma das seleções. Contudo, a outra registou um maior número de posses de bola com finalização, acabando por se revelar mais eficiente pela sua percentagem mais elevada de finalização e remates enquadados. Assim, o tempo de duração da posse de bola, pode não representar um indicador preciso da utilização da posse de bola por parte das equipas. Poderá apenas

indicar que uma das equipas privilegia um método de ataque mais rápido e objetivo do que outra (Duarte, 2008).

Cada jogo demonstra características próprias e cada modalidade tem as suas especificidades, podendo apresentar resultados díspares na sua análise. Importa estudar cada modalidade de forma concreta, tendo em consideração as suas características particulares. Em contraste com outros desportos, no futebol não é possível interromper o jogo várias vezes para que o treinador possa modificar estratégias e comportamentos táticos em resposta a mudanças no jogo e aos seus fatores situacionais (Sampaio, Lago, Casais, & Leite, 2010).

A Análise do jogo é a gravação objetiva e a examinação de eventos comportamentais que ocorrem durante a competição. Os indicadores de performance constituem um perfil ideal que deve ser apresentado na atividade desportiva para alcançar o sucesso e pode ser usado como um meio de prever o futuro comportamento da performance desportiva (Carling et al., 2005; O'Donoghue, 2005, cit. por Lago, J. Lago, Dellal, & Gómez, 2010c).

Os investigadores verificaram que em termos de passes em diferentes áreas do campo, existe uma diferença muito pequena entre as equipas de sucesso e equipas de insucesso. Comparando as equipas de sucesso e insucesso, os seus padrões de jogo que conduzem ao remate e ao golo, não revelam diferenças significativas. As equipas de sucesso, utilizam posses mais longas do que as equipas sem sucesso, apesar de não terem sido encontradas diferenças significativas no número de passes utilizados nos ataques que conduziram ao objetivo. Tipicamente as equipas de sucesso têm posses de bola mais longas que as equipas sem sucesso, independentemente do status do jogo (Hook & Hughes, 2001; Hughes & Churchill, 2005; Jones, et al. 2004; Scoulding, et al. 2004, cit. por Lago, et al. 2010c).

A maior parte dos passes para a zona central do terreno de jogo, logo após a grande área, entram posteriormente na área de grande penalidade com grande probabilidade de proporcionar oportunidades de remate. Para as equipas vencedoras que privilegiam a posse de bola, conquistar a bola na sua zona

defensiva resulta em mais tentativas de golo comparativamente com as outras equipas (Horn et al. 2002; Taylor & Williams, 2002 cit. por Lago, et al. 2010c).

Lago, et al. (2010c), verificaram que existem diferenças entre as equipas que vencem, empatam e perdem, e identificou relações estatísticas do jogo que permitem distinguir as equipas, evidenciando que as equipas vencedoras possuíam médias muito significativas no total de remates, remates à baliza, eficácia, assistências, foras de jogos cometidos e cruzamentos contra. As equipas derrotadas evidenciaram médias muito significativas de foras de jogos e cartões vermelhos recebidos. De uma forma global, as variáveis que melhor discriminaram as equipas foram: o total de remates, remates à baliza, cruzamentos, cruzamentos contra, posse de bola e local do jogo. Conhecendo o que caracteriza as equipas de sucesso e insucesso, os treinadores podem definir concretamente objetivos de jogo a alcançar e por outro lado enumerar situações a evitar com referências para o jogo ofensivo e para o jogo defensivo.

As diversas exigências de performance no futebol de elite têm sido frequentemente descritas na literatura científica. No entanto, existem poucos estudos que tentam discriminar as diferenças culturais na performance física do jogo de futebol. Em especial, entre várias ligas profissionais de futebol, utilizando o mesmo método de análise e de definição de velocidade de movimento. A avaliação do desempenho físico também deve ter em conta as exigências técnicas do jogo. Ao comparar o desempenho físico e técnico em jogos competitivos entre dois dos principais campeonatos do futebol europeu, foi evidente que existem exigências técnicas e físicas específicas nos dois campeonatos e, nomeadamente, nos papéis individuais da posição que cada jogador ocupa (Dellal, et al. 2011).

Dellal, et al. (2011), mostrou que existem semelhanças e diferenças em vários aspetos do desempenho físico e técnico entre os dois principais campeonatos de futebol da Europa, com variações que dependem da posição dos jogadores. Esta informação permitiu uma compreensão mais completa das necessidades físicas e técnicas para jogar em “La Liga” (Espanha) e na “Premier League” (Inglaterra). A comparação da distância total percorrida na “Premier League” e os jogadores de “La Liga” não mostrou diferença entre as posições individuais

dos jogadores, mas os jogadores da Liga Inglesa geralmente cobrem maiores distâncias em cada sprint. Em contrapartida, maior parte da distância total de sprints foi percorrida por jogadores da Liga Espanhola quando a sua equipa estava em posse de bola. Em relação aos jogadores da Liga Inglesa a distância total de sprints foi igual com ou sem posse de bola. Os jogadores da Liga Espanhola ganharam mais duelos de cabeça e realizaram a mesma proporção de passes bem-sucedidos. Na Liga Inglesa os jogadores do meio campo tiveram mais toques na bola por posse que os seus homólogos da Liga Espanhola. As evidências podem ter consequências diretas para a preparação dos regimes de treino específicos e também na aplicação dos sistemas de identificação de talentos tendo em conta os aspetos culturais. As diferenças culturais vincadas na performance dos jogadores também podem ter um impacto sobre o mercado de transferências, pois é conhecido que os jogadores que se deslocam entre os países precisam de um tempo de adaptação tanto físico como técnico para o estilo particular de cada uma destas ligas.

Vários são os sistemas de observação do jogo de futebol que a recente tecnologia tem tentado desenvolver, no sentido de facilitar a tarefa da análise do jogo. Alguns sistemas de avaliação tática no futebol são construídos com o intuito de fornecer aos treinadores, professores e investigadores um meio de aceder, com maior especificidade e objetividade, às informações que refletem comportamentos táticos desempenhados pelos jogadores em situação de jogo (Costa, Garganta, Grego, Mesquita & Maia, 2011).

Para a validação de um sistema de observação Costa, et al. (2011), definiu referências espaciais com base no conceito de “campograma”. Que consiste em linhas imaginárias do terreno de jogo que dividem a sua superfície em doze zonas, três corredores e quatro setores. Utilizou também como referências o epicentro do jogo (local da bola), o centro do jogo (cinco metros em torno da bola) e linha da bola (transversal ao campo). Tendo como unidade de análise a posse de bola, pretendeu analisar as ações realizadas pelos jogadores durante a partida.

Costa, et al. (2011) afirma, que com a informação fornecida, os treinadores e investigadores podem aceder aos índices de performance tática ou a

informações mais detalhadas como, as ações táticas, o percentual de erros, ações relativas aos princípios do jogo, princípios táticos, localização da ação no terreno de jogo e o resultado da ação.

No sentido de contextualizar alguns indicadores de performance à forma de jogar das equipas, investigou-se de forma detalhada a performance física e técnica dos jogadores de futebol de elite em função de três sistemas de jogo habitualmente utilizados. Verificou-se que a posse de bola total, não diferiu significativamente entre os sistemas táticos tradicionais estudados (4-4-2, 4-3-3 e 4-5-1) e também não foram observadas diferenças na corrida de alta intensidade. Ao comparar a performance dos jogadores nos três sistemas, a corrida a intensidades muito altas foi menor no sistema 4-5-1 quando a equipa estava em posse de bola, mas foi maior quando a equipa não estava com a posse de bola. Atacantes num 4-3-3 realizaram significativamente mais corrida de alta intensidade do que os atacantes em 4-4-2 e 4-5-1. No entanto, a fração de passes bem-sucedidos foi significativamente mais elevada num sistema 4-4-2 em comparação com o 4-3-3 e 4-5-1. Os resultados demonstraram que o sistema de jogo não influencia o perfil global da atividade física dos jogadores. Contudo, de uma forma geral o sistema de jogo da equipa teve impacto na performance de corrida de alta intensidade conforme as equipas estavam com ou sem a posse de bola e na presença de alguns elementos técnicos de performance. Constatou-se que as distâncias percorridas em diferentes intensidades variaram substancialmente em função da posição dos jogadores através dos diferentes sistemas táticos (Bradley, et al. 2011).

Lago, J. Lago, e Rey (2011), propuseram-se identificar os indicadores de performance que discriminam as equipas vencedoras das que empatam e perdem na Liga dos Campeões da UEFA de 2007-2008, 2008-2009 e 2009-2010. Os resultados mostraram que as equipas vencedoras apresentaram valores médios significativamente maiores para as variáveis do jogo: total de remates, remates no alvo, eficácia, passes, passes bem-sucedidos, e posse de bola. Equipas perdedoras apresentaram valores significativamente mais elevados nas variáveis cartões amarelos e cartões vermelhos. A análise permitiu concluir que as variáveis que discriminam as equipas que ganham, empatam e perdem são os remates no alvo, cruzamentos, posse de bola, local

do jogo e qualidade da oposição. Os resultados indicaram que a equipa que ganhou o jogo realizou um maior número total de remates e obteve mais remates no alvo. Além disso, os resultados sugeriram que a capacidade de reter a posse de bola está relacionada ao sucesso. Os cruzamentos também parecem ser relevantes para explicar os resultados da equipa. Finalmente, os autores sugeriram que variáveis contextuais como o local do jogo (casa ou fora) e a qualidade do opositor (forte ou fraco) podem afetar os eventos comportamentais que ocorrem durante a competição.

Muito recentemente, Castellano, Casamichana e Lago (2012), procuraram identificar os indicadores de performance que melhor discriminassem as equipas que ganham, empatam e perdem. Para determinar se os indicadores que diferenciam entre equipas de sucesso e insucesso se repetem ao longo de três Campeonatos do Mundo, foram estudadas categorias relacionadas com o jogo ofensivo e outras relacionadas com o jogo defensivo. As variáveis relacionadas com o jogo de ataque que melhor diferenciam as equipas que ganham, empatam e perdem foram: o total de remates, remates ao alvo e posse de bola. As variáveis mais discriminatórias relacionadas com a defesa foram: o total de remates recebidos e os remates recebidos no alvo. Os resultados indicaram que as equipas que ganham, empatam e perdem podem ser diferenciadas entre elas com base nas variáveis como, a posse de bola e a eficácia do seu ataque. Os autores sugerem que a posse de bola e os remates direcionados parecem ser os indicadores de performance que constituem a chave do sucesso do futebol atual.

Os Fatores Situacionais

Nos últimos anos têm surgido vários estudos que procuram perceber de que forma as diversas variáveis contextuais do jogo de futebol podem influenciar os diferentes parâmetros de rendimento das equipas. O caminho será considerar o efeito de diversos fatores situacionais que influenciam a componente física, técnica, tática e mental da performance no futebol (Taylor, Mellalieu, James & Shearer, 2008).

Quando Taylor, et al. (2008), abordaram a componente técnica perante a influência das variáveis situacionais, local do jogo, qualidade do opositor e o status do jogo, verificaram que existiu uma influência nas ações sobre a bola. Todos os comportamentos técnicos sobre a bola com a exceção dos lances de bola parada, sofreram influência de pelo menos uma das três variáveis situacionais, onde encontraram efeitos independentes e interativos entre as variáveis. Em contraste, e de uma forma geral não houve nenhuma influência das variáveis situacionais no que resulta dos comportamentos sobre a bola.

Na reflexão do estudo, Taylor, et al. (2008) sugeriu que futuras investigações deveriam considerar as zonas particulares do terreno de jogo onde são executados os comportamentos.

Lago, Casáis, Domínguez, J. Lago e Rey (2009b), investigaram se a distância percorrida pelos jogadores a diferentes intensidades, é influenciada, pelo status do jogo (ganhar, perder ou empatar), local do jogo (casa ou fora), nível do opositor (fraco ou forte) ou o posto específico dos jogadores. A distância percorrida pelos jogadores a diferentes intensidades foi influenciada pela localização do jogo e principalmente pelo status do jogo. Os jogadores percorreram menos distância a alta velocidade quando estavam a ganhar do que quando estavam a perder. Os jogadores que jogaram em casa percorreram uma maior distância a baixa intensidade, comparativamente com os visitantes. Mas não se identificaram diferenças nas intensidades médias, submáximas ou máximas em função do local do jogo. Quanto ao posto específico dos jogadores, verificou-se que a uma intensidade submáxima e a máxima, os avançados e os médios interiores, percorreram uma maior distância que os defesas e os médios centro. No entanto, a intensidades baixas não houve diferenças entre as posições específicas dos jogadores.

Lago, et al. (2009b), apontaram como uma das limitações ao estudo, a não consideração do estilo de jogo da equipa observada nem dos seus adversários. Sugeriram, que a quebra da distância percorrida pelos jogadores a máxima intensidade na segunda parte do jogo, não se deve apenas à fadiga inerente ao esforço. Provavelmente, o status do jogo também será um aspeto a ter em conta.

Em estudos anteriores Hughes e Reed (2005), afirmam que existem diferenças significativas no padrão de jogo quando as equipas estão a ganhar, perder ou empatar. O status do jogo pode afetar a frequência de remates ou as “perturbações”. Os autores referem que a “perturbação” que produziu a maior frequência de tentativas de golo foi a habilidade de passar. A maior ocorrência do passe como habilidade técnica pode ser explicada pela sua “natureza” genérica, proporcionando assim a maior quantidade de remates durante cada estado do jogo, com a exceção do perder, onde se verifica uma menor ocorrência de remates.

Lago e Martín (2007), apontam para o estilo de jogo como a razão provável para as equipas apresentarem diferenças na sua posse de bola. Estes autores observaram em estudo que a posse de bola depende da evolução do resultado, as equipas têm uma maior posse de bola quando estão a perder do que quando estão a ganhar ou empatadas e a posse de bola aumenta quando a equipa joga em casa. Também foram encontradas diferenças na posse de bola, em função da identidade da equipa e do adversário. Os autores afirmam que quanto pior for o adversário maior será a posse de bola.

Marcar golos é o determinante final do sucesso no futebol e por isso tem recebido uma considerável atenção na investigação da análise do jogo. No entanto, para que um golo seja marcado, normalmente a equipa tem de ter a posse de bola. Embora possamos antecipar de uma forma intuitiva que os longos períodos de posse de bola podem predizer golos, o suporte científico dessa ideia está repartido (Lago, 2009a).

No estudo de Lago (2009a), os resultados indicaram que a posse de bola foi influenciada pelas variáveis de jogo, de forma independente ou de forma interativa. E apontam como exemplo o status do jogo, quando as equipas estão a perder, que foi associado a um aumento na posse de bola da equipa em estudo. O estudo suporta a noção de que as estratégias no futebol são influenciadas pelo resultado no momento e as equipas alteram o seu estilo de jogo durante a partida em conformidade. A posse de bola é significativamente maior quando as equipas estão a perder do que quando estão a ganhar ou a

empatar. Isto pode ser explicado, pelas mudanças táticas na equipa e pelo estilo de jogo adotado de acordo com o status do jogo (evolução do resultado).

Em relação à localização do jogo, não existiu qualquer influência do fator casa na posse de bola da equipa. Jogar em casa ou fora, não foi caracterizado com um aumento ou diminuição da posse de bola da equipa. No entanto, houve uma interação entre o local do jogo e qualidade do adversário. Este efeito interativo mostrou que a equipa a jogar fora de casa contra um adversário forte diminuiu a posse de bola comparativamente com os jogos em casa. Surpreendentemente, jogar fora de casa contra uma oposição fraca aumentou posse de bola da equipa, comparativamente com o jogo em casa contra os mesmos adversários. Mas de uma forma geral a equipa em estudo ao jogar fora apresenta uma posse de bola reduzida (Lago, 2009a).

Lago (2009a), também procurou analisar os efeitos dos fatores situacionais nas estratégias de jogo através da posse de bola nas diferentes zonas do terreno de jogo. Verificou que houve mais jogo na zona de ataque quando a equipa estava a jogar em casa do que quando jogava fora. Além disso, quando esta equipa estava a perder, a posse de bola era menor na zona defensiva e maior na zona de ataque comparativamente com o status ganhar ou empatar. Isto indica, que as estratégias da equipa são influenciadas pelo status e pela localização do jogo, e que o estilo de jogo é alterado de acordo com estes fatores. As conclusões sugerem que a avaliação efetiva de estratégias de posse de bola deva ter em conta as interações entre as variáveis do jogo. Parece que a variável mais importante para explicar a posse de bola e as zonas de jogo, está relacionada com o status do jogo.

As características da posse de bola mudam claramente durante o jogo, e o status do jogo (evolução do marcador) tem um forte efeito sobre os seus padrões. A influência de variáveis do jogo nas estratégias da posse de bola, precisam ser tratadas considerando cada momento da partida, o que irá indicar qual a dimensão dos efeitos das variáveis do jogo sobre as estratégias da equipa (Lago, 2009a).

Lago, Casáis, Domínguez, Acero e Vargas (2010b), afirmam que quando as equipas estão a ganhar, os jogadores demonstram uma menor atividade de alta intensidade, mas percorreram uma maior distância a caminhar e com uma corrida de baixa intensidade comparativamente com outros status. Em cada minuto no status ganhar, a distância coberta pelos jogadores em intensidades submáximas ou máximas diminuiu comparativamente com cada minuto a perder, mas aumentou a distância percorrida a caminhar e com uma corrida lenta. Puderam confirmar que os jogadores nem sempre utilizam a sua capacidade física máxima durante todo o jogo. Os jogadores quando estão a perder não recorrem a intensidades tão baixas, pois existe uma necessidade de tentar melhorar o status. As equipas a jogar em casa percorreram uma maior distância a baixa intensidade comparando com as equipas que jogam fora. Mas não foram encontradas diferenças a intensidades médias ou máximas. Concluíram, que quanto melhor for a qualidade do adversário, maior é a distância percorrida pelos jogadores a andar e em corrida lenta.

Lago, et al. (2010b), sugerem que o scouting das equipas adversárias deve ser realizado em circunstâncias que reflitam as condições em que os jogos observados acontecem. Devem considerar os fatores situacionais inerentes ao jogo observado e contextualizar a informação recolhida a cada fator.

Um dos fatores situacionais mais investigado nos desportos coletivos, como o futebol e o basquetebol, tem sido a qualidade do opositor. A qualidade do opositor é muitas vezes definida tendo em conta a classificação final de uma competição, categorizando posteriormente as equipas numa divisão simétrica entre as “bem-sucedidas” e “mal-sucedidas” (Sampaio, Lago, Casáis & Leite, 2010).

Lago, et al. (2010b), estudaram o efeito que o local do jogo, o nível do opositor e o status do jogo tem sobre as estratégias de posse de bola de uma equipa de futebol profissional. Para o efeito, dividiram o campo de futebol em três zonas: defensiva, média e ofensiva e os jogos em episódios de acordo com a evolução do resultado. Constataram que a posse de bola global e a percentagem de minutos que a equipa observada esteve na posse da bola em cada zona do campo, esteve condicionada pelos fatores situacionais analisados. Esta

influência verificou-se de forma independente e de forma interativa. Sugerindo que as variáveis situacionais têm um efeito independente e interativo sobre o comportamento dos jogadores e das equipas.

A posse de bola aumentou significativamente com um status negativo, diminuiu numa situação de empate e houve ainda uma maior diminuição da posse de bola quando a equipa estava a ganhar. Jogar contra um adversário forte esteve associado com um aumento do tempo de posse de bola. Jogar em casa ou fora não aumentou nem diminuiu o tempo de posse de bola da equipa observada. O efeito interativo mostrou que jogar fora contra um adversário forte diminuiu a posse de bola da equipa, comparativamente com o jogar em casa. Surpreendentemente, jogar fora de casa contra um adversário fraco aumentou a posse de bola da equipa comparativamente com jogar em casa com os mesmos adversários. Quando a equipa jogou em casa teve um maior tempo de jogo na zona de ataque do que quando jogou fora. Quando o status do jogo é negativo a posse de bola da equipa é menor na zona defensiva e maior na zona de ataque (Lago, et al. 2010b).

As estratégias de jogo são influenciadas pelo status e pelo local do jogo. Consequentemente as equipas alteram o seu estilo de jogo no decorrer da partida. A variável que parece ser mais importante para explicar a posse de bola nas diferentes zonas do campo, é o status do jogo (Lago, et al. 2010b).

O futebol é um desporto de equipa dominado por fatores estratégicos, o que de alguma forma leva a pensar que os fatores contextuais influenciam as decisões das equipas, dos jogadores e os seus consequentes comportamentos. As investigações sugerem que diversas variáveis situacionais influenciam a performance do futebol a nível comportamental. A localização do jogo, tem influência nos vários fatores do rendimento como: transições, cruzamentos, golos, remates e recuperações de bola, o que se reflete no resultado final do jogo, com as equipas vencedoras que jogam em casa a terem os melhores valores. Quando as equipas que jogam em casa têm frequências mais elevadas em todas as variáveis em análise, resulta provavelmente de fatores como a familiaridade com as instalações e pelo público (Gómez, Gómez-Lopez, Lago & Sampaio, 2011).

As equipas vencedoras exibem perfis consistentes e diferentes das equipas que empatam e perdem. São principalmente discriminadas pela sua capacidade de recuperar a bola na zona entre o meio campo e a grande área defensiva. Também pela capacidade de se organizar ofensivamente através de sequências de passes longos em penetração para dentro da área de grande penalidade na tentativa de aumentar o número de remates e atingir a baliza (Gómez, et al. 2011).

Lago, J. Lago, Rey, Casáis e Domínguez (2012), procurou perceber a influência dos modelos táticos empregues e das variáveis situacionais do jogo no êxito ofensivo de uma equipa de futebol de elite. Através do que foi definido como a “unidade de posse de bola” foram utilizadas doze variáveis: êxito, duração, zona de início, tipo de progressão, comprimento da sequência de passes, número de jogadores implicados, número de atacantes, número de defesas, pressão defensiva, local do jogo, nível do adversário e o status do jogo. Cada variável foi composta por várias categorias que ajudaram a recolher a informação.

Foi possível observar que a maioria das fases de ataque obteve baixos níveis de êxito, pois apenas um terço das “unidades de posse” consideradas, chegaram à zona de finalização. A probabilidade de chegar à zona de finalização aumentou com a duração da “unidade de posse”. O êxito obtido pela equipa na fase de ataque varia em função dos procedimentos ofensivos empregues e do grau de oposição enfrentado. Para a equipa observada, a eficácia da ação ofensiva aumenta quanto mais perto da baliza adversária se consegue a recuperação da bola. As “unidades de posse de bola” longas resultaram mais eficazes do que as médias e curtas. A utilização de um número reduzido de passes, característico de uma forma de progressão direta e rápida, constituiu um procedimento ofensivo mais eficaz que a utilização de posses de bola longas próprias dos ataques organizados. No que diz respeito à interação com o adversário o facto de se enfrentar menos de seis defesas incrementou a eficácia ofensiva. À medida que o status do jogo refletiu um resultado mais vantajoso, houve uma diminuição da probabilidade de alcançar a zona de finalização (Lago, et al. 2012).

Lago, et al. (2012), concluiu que para explicar o êxito alcançado na fase de ataque, parece ser necessário ter em conta, de uma forma conjunta, a conduta da equipa atacante, a conduta da equipa defensora e as variáveis situacionais.

Os estudos apresentados, numa tendência evolutiva da análise do jogo, concorrem para a investigação que desenvolvemos. Assim, a análise em estudo considera uma “série de competições” e concentra a análise em “aspetos críticos do jogo”. Para isso, seleccionámos as sequências de passe como “indicador de performance coletiva” a analisar, mas apenas as que terminam em remate, procurando destacar a forma como são geradas as “perturbações” e os “incidentes críticos” nessa variável coletiva de grande representatividade como são as sequências de passe que podem traduzir a “assinatura de equipa” (Hughes et al., 1997, 2001b; citados por Hughes & Reed, 2005). As sequências de passe como variável coletiva, podem sofrer alterações em diferentes contextos de jogo e nos diferentes “estados ou natureza” do jogo. Assim, procurámos analisar os efeitos do status do jogo (quando a equipa está a perder, ganhar ou empatar), na duração das sequências, no tempo de jogo em que ocorrem, no número de passes implicados, nas zonas do terreno percorridas, na forma como iniciam e como terminam as sequências, e no número de jogadores de cada sector implicados nas sequências de passe de quatro equipas de Futebol de alto nível.

METODOLOGIA

Amostra

A seleção da amostra teve por base um critério de qualidade de jogo de alto nível, por isso foram selecionados os jogos da fase final da Liga dos Campeões da UEFA 2009. A amostra consiste em 20 jogos, que incluem as sequências de passe de 4 equipas diferentes (FC Barcelona, Manchester United FC, Chelsea FC, Arsenal FC). Estas equipas foram consideradas equipas de sucesso por terem alcançado as meias-finais da competição. A observação e análise destes jogos, resultou num total de 222 sequências de passe recolhidas para estudo. Foram observados 8 jogos dos oitavos-de-final (1.^a e 2.^a mão, casa/fora) e 8 dos quartos-de-final (1.^a e 2.^a mão, casa/fora) realizados pelas 4 equipas de sucesso, onde as 8 equipas eliminadas foram consideradas equipas de insucesso. Entre as equipas consideradas de sucesso, foram ainda observados mais 4 jogos das meias-finais (1.^a e 2.^a mão, casa/fora).

Recolha dos dados

Os jogos foram observados através de vídeo em suporte informático, acedidos pelo site oficial da UEFA (<http://video.uefa.com/video>). A observação de cada jogo foi acompanhada em paralelo pela informação oficial “minuto a minuto”, disponível no site oficial da UEFA, para mais fácil identificação dos momentos de jogo a recolher e procurar manter um critério de inclusão válido, considerado o oficial. As sequências identificadas e confirmadas pela estatística oficial, foram recolhidas em clipes com o software Camtasia Studio 7 (TechSmith, 2010). Os compactos de imagem selecionados, foram catalogados por cada eliminatória da competição e organizados por episódios tendo em conta o status do jogo (Lago, 2009). Posteriormente, procedemos à observação dos compactos de imagem e à recolha dos dados que pretendíamos, através do registo direto das variáveis em estudo numa tabela pré-concebida para o efeito.

Sempre que houve alguma dúvida na identificação dos dados, recorremos às repetições com imagens de outros ângulos e a uma nova visualização em “slow

motion” para definir a informação o melhor possível. De cada sequência foram registadas como variáveis contínuas: o tempo de jogo em que ocorreu (minutos), a duração da sequência (segundos), o número de passes implicados, a quantidade de jogadores de cada sector que participam na sequência (defesas, médios e atacantes) e o n.º de zonas intermédias. Como variáveis categóricas: a forma como inicia (intercepção, conquista, livre indireto, lançamento lateral, pontapé de canto, pontapé de baliza e bola do guarda-redes), a forma como termina a sequência (remate intercetado, remate para fora, remate no alvo ou remate para golo) a zona inicial da sequência e a zona final da sequência. Em cada sequência foi registado o status do jogo no momento da sequência (a ganhar, perder ou empatar) para permitir o tratamento dos dados em função do status. Após observação e registo das variáveis, os ficheiros de imagem foram gravados de forma a permitirem uma fácil identificação: com o nome das equipas em confronto, o resultado momentâneo do jogo, a numeração cronológica da sequência no jogo e o tempo de jogo em que ocorreram (exemplo: *Barcelona-Bayern.1-0.4^{as}.11'*, a equipa do Barcelona a jogar em casa contra o Bayern, vence o Barcelona por um golo, é a quarta sequência observada, aos onze minutos de jogo).

Critérios de recolha

Critérios de inclusão

Foram consideradas sequências em estudo:

- O conjunto de passes consecutivos, efetuados pelos elementos da mesma equipa, que terminaram com a execução de remate na tentativa de finalização;
- Todas as sequências de passe, que foram mantidas ininterruptamente entre os elementos da equipa em análise e cuja visualização vídeo permitiu a análise completa de todas as variáveis em estudo;
- As sequências que apesar de um ligeiro toque do adversário durante a sequência, a intenção e a direção do passe não foi perturbada, não

houve lugar a recuperação de bola do adversário e a sequência não se quebrou.

Critérios de exclusão

Não foram consideradas sequências em estudo:

- Todas as sequências em que as imagens vídeo, em análise, não permitiram a visualização ou identificação completa das variáveis a recolher, para a sua análise total;
- Os remates que não foram precedidos de passe intencional, como por exemplo: livres diretos, recargas, iniciativas individuais ou por consequência de um ressalto;
- As sequências que foram desviadas por uma interceção do adversário e que alteraram por completo a intenção de passe dos seus elementos. Mesmo que posteriormente a bola tome a direção de um colega que não estava na intenção de passe. Assim, a contagem reiniciou-se no elemento que retomou a sequência.

Critérios em cada variável

1. Número da sequência:

- a. O número da sequência, foi definido pela ordem cronológica com que as sequências foram surgindo no decorrer do jogo;
- b. Apenas foram numeradas as sequências possíveis de serem estudadas, sendo estas consideradas válidas para o estudo;
- c. Foram apenas consideradas as sequências que terminaram em remate, representando a forma que a equipa encontrou para criar um desequilíbrio e possibilitar a finalização.

2. Tempo de Jogo:

- a. Minuto do tempo total de jogo em que ocorreu o remate final da sequência;
- b. Foi considerado o tempo oficial da estatística da UEFA em que ocorreu o remate que finalizou cada sequência;

3. Duração da sequência:

- a. Tempo em segundos, que foi contabilizado entre o exato momento em que o primeiro jogador contactou com a bola e o exato momento em que o último jogador rematou à baliza;
- b. Quando a sequência iniciou no guarda-redes, o tempo que o guarda-redes manteve a bola nas mãos não foi contabilizado para a sequência. A contagem iniciou quando o guarda-redes colocou a bola jogável nos seus próprios pés ou num colega de equipa.

4. Número de passes implicados:

- a. Passes contabilizados nas combinações efetuadas entre os elementos da mesma equipa formando uma sequência até ao remate;
- b. Para ser considerada uma sequência em estudo, teve de haver pelo menos um passe antes do remate;
- c. A contagem dos passes na sequência iniciou com o primeiro passe, no momento em que o pé contactou com a bola e terminou com a receção de bola pelo último elemento da equipa;
- d. A sequência foi interrompida, sempre que a bola foi tocada por um adversário e tenha alterado claramente a intenção da trajetória do passe. A contagem dos passes reiniciou com a bola nos pés de um elemento da equipa em análise;
- e. Quando o guarda-redes agarrava a bola com as mãos depois de um passe de cabeça de um colega de equipa, a sequência reiniciava no guarda-redes sem considerar o passe anterior, ou seja, quando o guarda-redes agarrava a bola com as mãos, havia uma quebra de sequência. Quando o guarda-redes intervinha com os pés, dava seguimento à sequência como outro jogador de campo;
- f. Se durante a sequência, a bola embatia no árbitro, alterando claramente a trajetória e a intenção do passe, a contagem da sequência era interrompida. No entanto, se fosse apenas um

pequeno toque que não altera-se determinantemente a trajetória e intenção de passe, a sequência era considerada por inteiro.

5. Jogadores por sector:

- a. A posição que cada jogador ocupava em campo e o sector a que pertencia, foi definida pelo sistema tático inicial apresentado pela informação oficial UEFA;
- b. Foram considerados como: sector defensivo (guarda-redes e jogadores da linha defensiva mais recuada), sector médio (linha média de jogadores: médios defensivos e ofensivos) e sector avançado (linha de jogadores mais avançada no terreno: avançados centro e extremos);
- c. O número de jogadores que ocupava cada sector, dependia do sistema tático adotado inicialmente;
- d. A posição e o sector que os jogadores ocupavam inicialmente podiam ser alterados através de uma substituição ou alteração tática do treinador;
- e. Foi considerado o sector que o jogador ocupava no momento do jogo em que ocorria a sequência.

6. Como inicia a sequência:

- a. Lançamento Lateral (LL): foi considerado lançamento lateral com base nas regras oficiais do futebol, sempre que a bola foi reposta em jogo com as mãos pela linha lateral do terreno de jogo;
- b. Livre Indireto (LI): foi considerado livre indireto com base nas regras oficiais do Futebol, sempre que a bola foi reposta em jogo para um colega de equipa após uma falta do adversário dentro do terreno de jogo;
- c. Pontapé de Canto (PC): foi considerado pontapé de canto com base nas regras oficiais do futebol, sempre que a bola foi reposta em jogo num dos vértices exteriores do retângulo de jogo;
- d. Pontapé de Baliza (PB): foi considerado pontapé de baliza com base nas regras oficiais do Futebol, sempre que a bola foi reposta

em jogo com o pé desde a pequena área ou área do guarda-redes;

- e. Conquista (C): foi considerada conquista sempre que houve uma disputa de bola direta entre pelo menos dois adversários e o jogador da equipa em análise conseguiu ficar na posse da bola retirando-a dos pés do adversário ou mesmo da área de ação deste;
- f. Interceção (I): foi considerada interceção sempre que num passe do adversário a trajetória da bola foi interrompida por uma intervenção da equipa em análise, impedindo que a bola chegasse ao seu destino inicial;
- g. Bola do GR (GR): foi considerada bola do guarda-redes sempre que a bola foi reposta em jogo pelo guarda-redes depois de ter agarrado a bola com a mão.

7. Zona inicial da sequência:

- a. Zona na qual o jogador que iniciou a sequência recebeu a bola, no momento exato do primeiro contacto para a receção de bola;
- b. Se a intervenção sobre a bola ocorreu no limite de uma zona para outra foi considerada a zona subsequente, onde a bola entrou e se desenrolaram as ações seguintes.

8. Zonas intermédias:

- a. Foram consideradas como zonas intermédias, todas as zonas entre a zona inicial e final, em que existiu uma ação sobre a bola de um jogador da equipa em análise;
- b. Não foi considerada qualquer zona intermédia quando:
 - i. Não existiu nenhuma ação sobre a bola entre a zona inicial e a zona final, mesmo quando a bola passou por outras zonas;
 - ii. A bola passou diretamente da zona inicial para a zona final;
 - iii. A zona inicial e a zona final eram as mesmas;

- iv. Existiam apenas várias ações sobre a bola dentro da zona inicial e da zonal final.

9. Zona final da sequência:

- a. Foi considerada a zona final da sequência, tendo em conta a divisão do terreno de jogo pré-estipulada, a zona do terreno de jogo onde foi executado o remate que finalizou a sequência.

10. Como termina a sequência:

- a. Golo: quando a bola ultrapassava a linha de baliza, o árbitro considerava golo, e este era referido na estatística oficial da UEFA;
- b. Alvo: quando a bola tomava a direção da baliza, era defendida pelo guarda-redes, atingia os postes ou a barra da baliza, sendo o remate referido na estatística oficial da UEFA;
- c. Fora: quando a bola não atingia a baliza saindo diretamente para fora do terreno de jogo, e o remate era referido na estatística oficial da UEFA;
- d. Intercetado: quando a bola era desviada por um adversário durante a trajetória da bola no remate, sendo este referido na estatística oficial da UEFA;

11. Status do Jogo:

- a. Ganhar: quando a equipa em estudo estava em vantagem no resultado momentâneo do jogo;
- b. Perder: quando a equipa em estudo estava em desvantagem no resultado momentâneo do jogo;
- c. Empatar: quando a equipa em estudo estava igualada com o adversário no resultado momentâneo do jogo.

Procedimentos metodológicos

As quatro equipas em estudo foram definidas como equipas de sucesso porque chegaram às meias-finais da competição. A qualidade do opositor aumentou a cada fase da competição. As equipas defrontadas nos oitavos-de-final foram consideradas equipas de insucesso¹ (sucesso x insucesso¹) e as equipas defrontadas nos quartos-de-final foram consideradas equipas de insucesso² (sucesso x insucesso²), por terem sido eliminadas em diferentes fases da competição. Foram ainda analisados os quatro jogos das meias-finais entre as equipas de sucesso (sucesso x sucesso). Cada equipa foi observada em 6 jogos, 3 em casa e 3 fora, com 2 jogos por cada fase da competição, 1 em casa e 1 fora. O local do jogo é uma variável dicotómica, ou seja na codificação dos dados, usámos o 1 = no jogo em casa; 0 = no jogo fora; e assim o jogo em casa teve sempre um efeito positivo (Lago & Martin, 2007). Procurámos registar outros fatores situacionais, como a qualidade do opositor e o fator casa/fora, no entanto os dados revelaram-se insuficientes para o seu tratamento estatístico e a análise desses fatores situacionais acabou por não ser realizada. Assim, as sequências de passe consideradas para estudo foram apenas contextualizadas ao resultado momentâneo do jogo, o status do jogo, que foi definido pelo tempo que a equipa se encontrava empatada, a perder ou a ganhar.

A extensão das sequências de passe de uma equipa foi definida pelo número de passes implicado, uma sequência de extensão zero não foi considerada como sequência, porque tem apenas uma tentativa de passe que não resulta, a sequência de extensão 1 será a concretização do passe entre dois colegas de equipa e posteriormente resulta um remate, uma sequência de extensão 2 é a concretização de dois passes consecutivos seguido de remate à baliza, e assim sucessivamente (adaptado de Hughes & Franks, 2005).

O terreno de jogo foi dividido em 12 zonas diferentes (figura 1) para aumentar a precisão da análise e codificar as zonas iniciais, finais e intermédias das sequências, permitindo o seu tratamento estatístico (Hughes & Reed, 2005).

Em paralelo com o registo dos dados foi construída a representação gráfica de cada sequência para nos ajudar a definir melhor as variáveis espaciais e para

conseguirmos identificar mais facilmente algum padrão ou rotinas de jogo que pudessem existir em cada equipa.

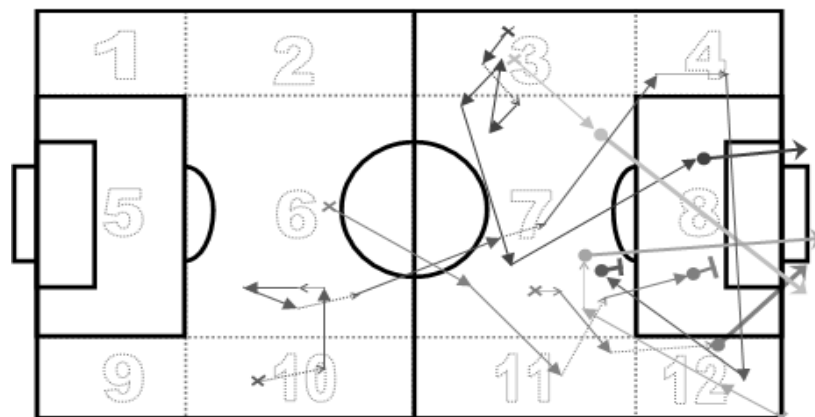


Figura 1 – Esquematização das zonas do campo e mapeamento das sequências.

Após o registo dos dados de todas as variáveis de cada sequência em estudo, procedeu-se à codificação da informação não numérica para o tratamento estatístico em SPSS, com a seguinte classificação: quanto ao resultado, Vitória (1), Empate (0), Derrota (-1); quanto ao local do jogo, Casa (1), Fora (0); quanto ao status do jogo Ganhar (1), Empatado (0), Perder (-1); quanto à forma como inicia a sequência, Interceção (1), Conquista (2), Bola do GR (3), Lançamento Lateral (4), Livre Indireto (5), Pontapé de Canto (6), Pontapé de Baliza (7); quanto à forma como termina a sequência, Golo (1), Alvo (0), Fora (-1), Intercetado (-2).

Com todos os dados codificados, iniciamos o seu tratamento com procedimentos estatísticos adequados que permitiram agrupar as sequências com características semelhantes e criar ao mesmo tempo grupos de sequências com características diferentes entre eles, obtendo desta forma um grupo de sequências longas, outro grupo de sequências curtas (Hughes & Franks, 2005).

Procedimentos estatísticos

Com os dados de todas as sequências recolhidas, referentes às quatro equipas em estudo, procedemos ao seu tratamento estatístico obedecendo a diferentes passos.

Em primeiro lugar aplicámos uma análise de classificação automática (TwoStep Cluster) com a globalidade dos dados, agrupando as variáveis pelas suas características, variáveis categóricas (como inicia, como termina, zona inicial e zona final) e variáveis contínuas (n.º de zonas intermédias, passes, defesas, médios e atacantes, duração e tempo), o que nos permitiu identificar três grupos separados pelas suas diferenças substanciais.

Em segundo lugar separamos os dados das sequências em função do status do jogo que se encontrava no momento da sequência, as sequências que ocorreram com a equipa a ganhar, perder ou empatada. Através de nova análise de classificação automática (TwoStep Cluster) para identificar diferenças dentro de cada status pudemos comparar os diferentes grupos encontrados, obtendo apenas um grupo de sequências longas quando estão a perder, dois grupos diferentes de sequências quando estão a ganhar e também quando estão empatadas, um grupo de sequências longas e um grupo de sequências curtas.

Após uma primeira fase do tratamento estatístico dos dados agrupando as sequências tendo em conta as diferenças que apresentavam e em função do status do jogo, aplicámos diferentes procedimentos para cada tipo de variáveis tendo em conta as suas diferentes características.

Para as variáveis contínuas usámos a ANOVA a um fator com o intuito de comparar médias em função do status e identificar as que diferem de uma forma estatisticamente significativa.

Para as variáveis categóricas usámos o teste Qui-Quadrado de Pearson (χ^2) com tabelas de continência, através da estatística descritiva foram utilizadas tabelas de contingência confrontando as variáveis categóricas com o status do jogo. As tabelas de contingência permitiram comparar as frequências

observadas com as frequências esperadas, considerando valores residuais inferiores a -1,5 como abaixo do espectável, entre -1,5 e 1,5 valores considerados normais e valores residuais maiores de 1,5 considerados acima do espectável.

Por último, voltámos a aplicar o teste Qui-Quadrado com tabelas de contingência confrontando as quatro equipas com o status dos jogos, e assim observámos como se comportam as sequências de cada equipa em cada resultado momentâneo do jogo e se existe uma tendência estatisticamente significativa. O nível de significância considerado foi de $p \leq 0,05$, para as diferentes variáveis testadas.

Para a análise dos dados e o seu tratamento estatístico foi utilizado o software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versão 19.

Fiabilidade

A fiabilidade dos dados foi avaliada através de procedimentos de teste intra e inter-observador. Nos dois testes, foram codificados os primeiros 45' de um jogo selecionado aleatoriamente (Seabra & Dantas, 2006). No teste intra-observador, uma nova observação decorreu após 6 semanas, para evitar quaisquer possíveis efeitos adversos de memória (Lago, 2009). No teste inter-observador, dois analistas de futebol experientes e independentes, após lhes serem fornecidos os procedimentos de recolha e a tabela de registo, realizaram um treino de registo com outro jogo para se familiarizarem com o processo, após uma semana fizeram o teste e registaram a sua observação na tabela. Posteriormente, codificámos os dados dos testes, em SPSS e procedemos ao seu tratamento estatístico no sentido de comparar os dados recolhidos com a observação do estudo (Hughes, Cooper, e Nevill, 2004).

O tratamento estatístico utilizado para as variáveis categóricas (como inicia, como termina, zona inicial e zona final) foi o Teste Kappa de Cohen (Landis e Koch, 1977).

Teste Kappa

Tabela 1 – Resumo dos resultados dos testes Intra-observador e Inter-observador obtidos com a aplicação do teste Kappa (K).

Teste K	Intra-observador	Inter-observador	
	O ₁ vsO ₁	O ₁ vsO ₂	O ₁ vsO ₃
Variáveis categóricas			
Como inicia	1	1	1
Como termina	1	1	0,900
Zona inicial	1	1	0,438
Zona final	1	1	1

(O₁-primeiro observador; O₂-segundo observador; O₃-terceiro observador).

No sentido de verificar o nível de concordância entre os valores encontrados nas variáveis categóricas, os valores de K entre 0.61 e 0.80 são considerados fortes e entre 0.81 e 1 quase perfeitos (Seabra & Dantas, 2006). Assim, o teste de Kappa revelou um excelente nível de concordância no teste intra-observador e um bom nível no teste inter-observador, verificando-se apenas um valor mais frágil na variável: zona inicial no teste com o observador 3.

O tratamento estatístico utilizado para as variáveis contínuas (tempo, duração, passes, defesas, médios, atacantes e n.º de zonas intermédias) foi o Teste Coeficiente de Correlação Intraclass (Weir, 2005).

Teste Coeficiente de Correlação Intraclass

Tabela 2 - Resumo dos resultados dos testes Intra-observador e Inter-observador obtidos com a aplicação do teste Coeficiente de Correlação Intraclass (CCI).

Teste CCI	Intra-observador	inter-observador
	O ₁ vsO ₁	O ₁ /O ₂ /O ₃
Variáveis contínuas		
Tempo	1	1
Duração	1	0.978
Passes	1	0,997
Defesas	1	0,980
Médios	1	0,900
Atacantes	1	1
n.º de zonas intermédias	1	0,975

(O₁-primeiro observador; O₂-segundo observador; O₃-terceiro observador).

No sentido de verificar o nível de correlação entre as observações das variáveis contínuas, o teste ICC obteve valores considerados perfeitos no teste intra-observador e valores muito próximos de 1 considerados quase perfeitos no teste inter-observador. Assim, o teste ICC revelou um excelente nível de correlação das observações em cada variável.

Tendo em conta a fiabilidade dos resultados dos testes inter e intra-observador utilizados, podemos afirmar de uma forma geral que a correlação entre as diferentes observações é bastante forte, com valores de correlação bastante elevados, o que nos permite dizer que a observação destas variáveis e os dados retirados não sofrem grandes alterações independentemente do observador. Estes indicadores abonam para a utilização das mesmas variáveis em futuras investigações.

RESULTADOS

Num total de 222 sequências recolhidas e processadas, foram excluídas 4 por não ser possível a sua completa visualização. Tendo em conta as 11 variáveis em estudo de cada sequência analisada, procedemos à Análise de Clusters, onde foram identificados três grupos relativamente homogêneos mas diferentes entre eles. Estes três grupos poderão estar relacionados com os três status possíveis do jogo: ganhar, perder ou empatar. A qualidade do cluster neste primeiro passo não resultou muito elevada, logo não podemos dizer que existe uma diferença muito substancial entre os três grupos encontrados.

Quando procedemos à Análise de Clusters dentro de cada status do jogo verificámos que a qualidade do cluster aumentou para níveis considerados normais. No status perder, apenas foi encontrado um único grupo, o que nos leva a afirmar que as equipas em estudo quando se encontram a perder assumem todas, sequências com características muito semelhantes. Assim, a forma como as equipas procuraram chegar à finalização neste status é relativamente idêntica. No status empatar, foram encontrados dois grupos distintos relativamente homogêneos. Logo, podemos aferir que quando estas equipas se encontram empatadas no jogo, o comportamento das variáveis em estudo assume duas formas distintas de sequências de passe perante o resultado momentâneo do jogo. No status ganhar, também encontrámos duas formas diferentes de sequências de passe que terminam em remate. Em suma, as quatro equipas em estudo mesmo em vantagem assumem duas formas diferentes de chegar ao remate e consequentemente duas formas diferentes de jogar quando estão a ganhar. Dos três status possíveis o ganhar é aquele que apresentou maior qualidade de cluster, logo uma maior coesão dos dados dentro de cada grupo e uma maior separação dos dados entre os dois grupos de sequências encontrados.

Como no status perder foi encontrado apenas um grupo de sequências, não foi possível comparar valores neste status. Por isso, confrontámos apenas os valores dos dois grupos de sequência encontrados, nos status empatar e

ganhar. No status empatar foram encontradas um total de 80 sequências de passe, com 54 sequências do grupo 1 e 26 sequências do grupo 2. No status ganhar foram encontradas um total de 89 sequências, sendo 18 do grupo 1 e 71 do grupo 2. Esta distribuição revela que o status empatar tem mais sequências do tipo 1 e o status ganhar tem mais sequências do tipo 2.

Variáveis Contínuas

A Tabela 3 apresenta os valores médios, máximos e mínimos das variáveis contínuas: número de passes, duração da sequência, tempo de jogo, jogadores por setor e zonas intermédias utilizadas. Os valores destas variáveis estão agrupados em sequências do grupo 1 e sequências do grupo 2, no status empatar e no status ganhar. Todos os valores médios encontram-se dentro do intervalo de confiança de 95%. Os valores médios apresentados permitem fazer uma comparação entre os dois tipos de sequências em cada variável em função do status. Tendo em conta o global dos valores máximos e mínimos apresentados obtemos um intervalo em cada variável: o número de passes implicados em cada sequência varia de 1 a 22 passes; a duração das sequências varia entre 1 e 70 segundos; o tempo de jogo em que ocorreram o total das sequências está no intervalo dos 2 aos 96 minutos; o número de jogadores de cada sector que participa nas sequências varia entre 0 e 5 defesas, 0 a 4 médios e 0 a 3 atacantes; por fim o número de zonas intermédias utilizadas está entre 0 e 6 zonas.

Tabela 3 – Valores médios das variáveis contínuas dentro de cada status do jogo e nos dois grupos de sequências encontrados.

Status	Sequências	Média	± desvio padrão	Mínimo	Máximo
Empatar	Passes	Grupo 1	5,07 ±3,79	1	18
		Grupo 2	1,69 ±1,38	1	7
		Total	3,98 ±3,57	1	18
	Defesas	Grupo 1	1,67 ±1,27	0	5
		Grupo 2	0,50 ±0,58	0	2
		Total	1,29 ±1,22	0	5
	Médios	Grupo 1	1,80 ±0,88	0	4
		Grupo 2	1,23 ±0,71	0	3
		Total	1,61 ±0,86	0	4
	Atacantes	Grupo 1	1,24 ±0,87	0	3
		Grupo 2	0,85 ±0,78	0	3
		Total	1,11 ±0,86	0	3
	Duração	Grupo 1	16,81 ±10,67	2	51
		Grupo 2	4,23 ±3,35	1	14
		Total	12,73 ±10,73	1	51
	Tempo	Grupo 1	33,28 ±29,33	2	94
		Grupo 2	48,12 ±31,98	4	96
		Total	38,10 ±30,82	2	96
	n.º zonas intermédias	Grupo 1	2,19 ±1,55	0	5
		Grupo 2	0,23 ±0,59	0	2
		Total	1,55 ±1,61	0	5
Ganhar	Passes	Grupo 1	12,39 ±4,24	5	22
		Grupo 2	3,39 ±2,41	1	10
		Total	5,21 ±4,62	1	22
	Defesas	Grupo 1	3,00 ±0,97	1	4
		Grupo 2	0,85 ±0,87	0	4
		Total	1,28 ±1,24	0	4
	Médios	Grupo 1	3,11 ±0,68	2	4
		Grupo 2	1,59 ±0,92	0	4
		Total	1,90 ±1,07	0	4
	Atacantes	Grupo 1	1,83 ±0,71	1	3
		Grupo 2	1,21 ±0,91	0	3
		Total	1,34 ±0,90	0	3
	Duração	Grupo 1	35,00 ±13,01	16	70
		Grupo 2	11,30 ±7,39	1	33
		Total	16,09 ±12,95	1	70
	Tempo	Grupo 1	45,33 ±19,92	12	85
		Grupo 2	55,66 ±24,52	12	95
		Total	53,57 ±23,92	12	95
	n.º zonas intermédias	Grupo 1	4,11 ±1,28	2	6
		Grupo 2	1,44 ±1,46	0	5
		Total	1,98 ±1,78	0	6

Comparação dos valores médios das variáveis contínuas entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo

A figura 2, apresenta a comparação da média de passes das sequências de cada grupo nos status empatar e ganhar. Existiu uma média de passes maior no status ganhar, nos dois grupos de sequências. As sequências do grupo 1 são aquelas que apresentam uma média de passes mais elevada (12,39). A diferença da média do número de passes entre os grupos de sequências foi estatisticamente significativa, no status empatar ($F=19,35$ $p\leq 0,05$) e no status ganhar ($F=141,7$ $p\leq 0,05$).

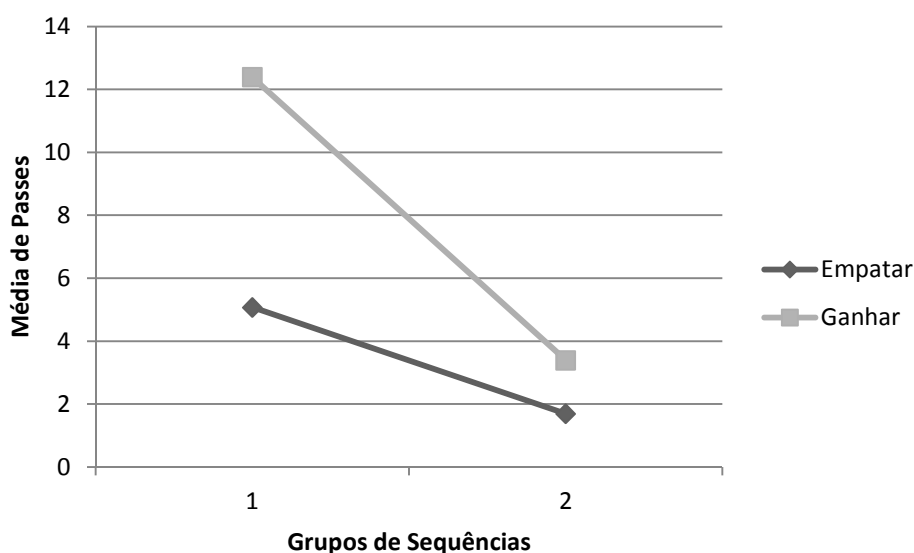


Figura 2 - Comparação da média de passes entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.

A figura 3, apresenta a comparação da média de jogadores defensivos que participam em cada grupo de sequências nos status empatar e ganhar. Existiu uma maior participação de Defesas nas sequências do status ganhar. Entre os dois grupos de sequências, as sequências do grupo 1 são aquelas que apresentam uma média de defesas superior (3). A diferença da média do número de defesas entre os grupos de sequências foi estatisticamente significativa, no status empatar ($F=19,72$ $p\leq 0,05$) e no status ganhar ($F=83,72$ $p\leq 0,05$).

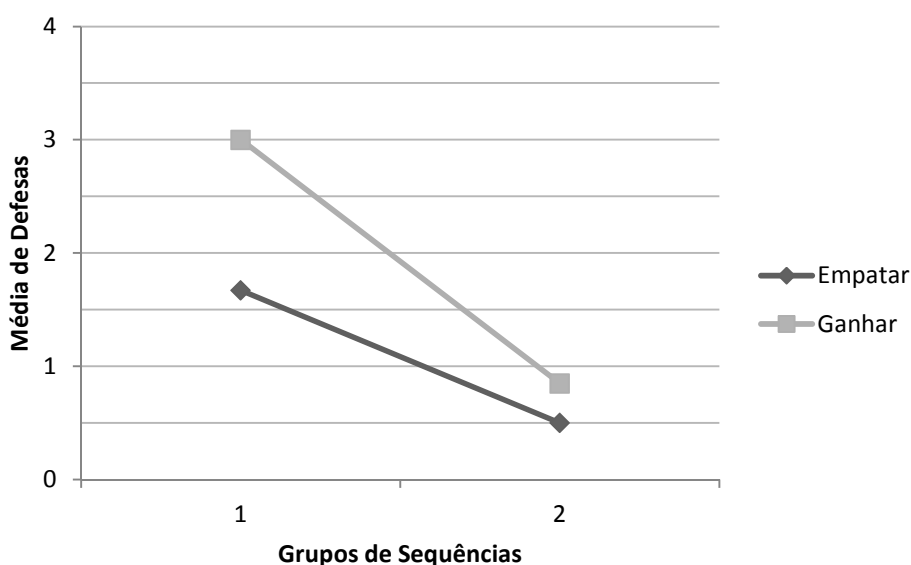


Figura 3 - Comparação da média de defesas entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.

A figura 4, apresenta a comparação da média de jogadores do setor médio que participam em cada grupo de sequências nos status empatar e ganhar. Existiu uma maior participação dos Médios nas sequências do status ganhar. Entre os dois grupos de sequências, as sequências do grupo 1 são aquelas que apresentam uma média superior de jogadores deste setor (3,11). A diferença da média do número de jogadores do setor Médio entre os grupos de sequências foi estatisticamente significativa, no status empatar ($F=8,21$ $p\leq 0,05$) e no status ganhar ($F=43,1$ $p\leq 0,05$).

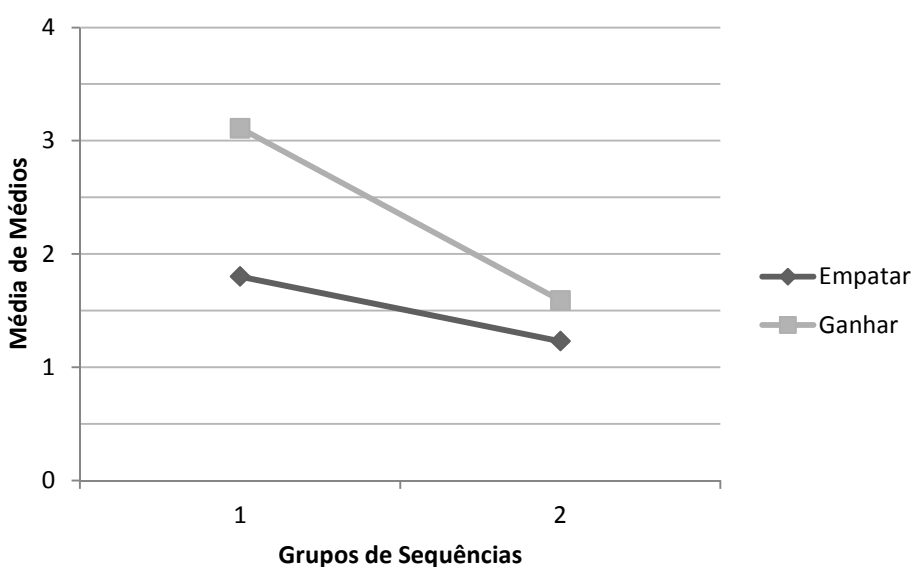


Figura 4 - Comparação da média de médios entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.

A figura 5, apresenta a comparação da média de jogadores do setor atacante que participam em cada grupo de sequências nos status empatar e ganhar. Existiu uma maior participação de Atacantes nas sequências do status ganhar. Entre os dois grupos de sequências, as sequências do grupo 1 são aquelas que apresentam uma média de Atacantes superior (1,83). A diferença da média de Atacantes entre os grupos de sequências foi estatisticamente significativa, no status empatar ($F=3,86$ $p\leq 0,05$) e no status ganhar ($F=7,29$ $p\leq 0,05$).

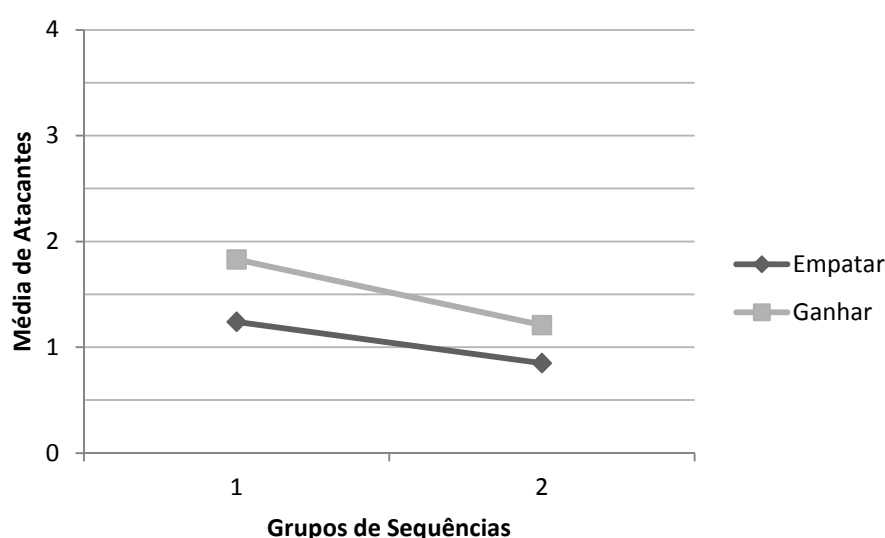


Figura 5 - Comparação da média de atacantes entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.

A figura 6, apresenta a comparação da duração média das sequências de cada grupo nos status empatar e ganhar. Existiu uma maior duração média das sequências do status ganhar. Entre os dois grupos de sequências, as sequências do grupo 1 são aquelas que apresentam uma duração média superior (35"). A diferença da duração média das sequências entre os dois grupos foi estatisticamente significativa, no status empatar ($F=34,33$ $p\leq 0,05$) e no status ganhar ($F=104,79$ $p\leq 0,05$).

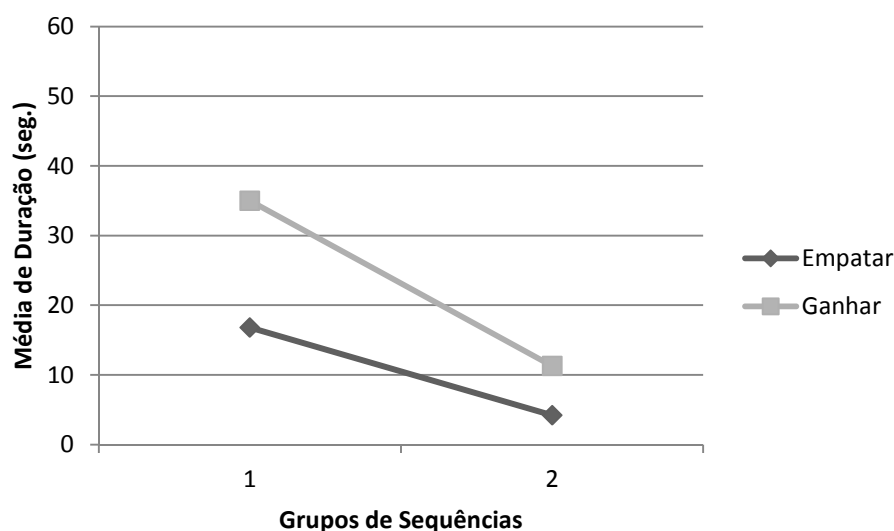


Figura 6 - Comparação da média de duração da sequência entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.

A figura 7, apresenta a comparação da média do tempo de jogo em que ocorreram as sequências de cada grupo nos status empatar e ganhar. O tempo médio de jogo em que ocorreram as sequências no status ganhar foi mais elevado. Entre os dois grupos de sequências, as sequências do grupo 2 são aquelas que se verificam numa média de tempo de jogo superior (55,66'). A diferença das sequências entre os dois grupos no tempo médio de jogo foi estatisticamente significativa no status empatar ($F=4,24$ $p \leq 0,05$). No status ganhar, não foi estatisticamente significativa a diferença apresentada ($F=2,73$ $p > 0,05$).

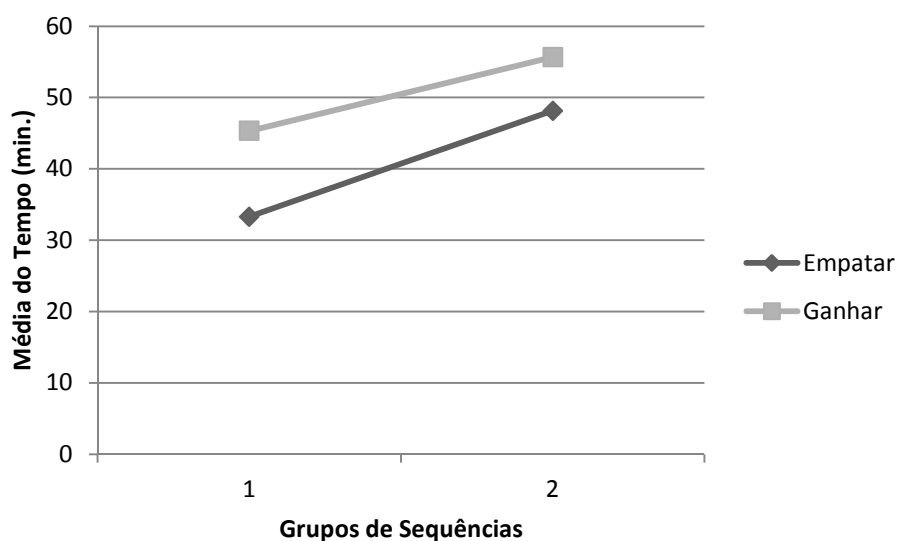


Figura 7- Comparação da média do tempo de jogo em que ocorrem as sequências entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.

A figura 8, apresenta a comparação da média do número de zonas intermédias utilizadas em cada grupo de sequências nos status empatar e ganhar. Existiu uma média de utilização superior das zonas nas sequências do status ganhar. Entre os dois grupos de sequências, as sequências do grupo 1 são aquelas que apresentam uma média superior do número de zonas intermédias utilizadas (4,11). A diferença entre a média do número de zonas utilizadas pelos dois grupos de sequências foi estatisticamente significativa, no status empatar ($F=38,24$ $p\leq 0,05$) e no status ganhar ($F=50,42$ $p\leq 0,05$).

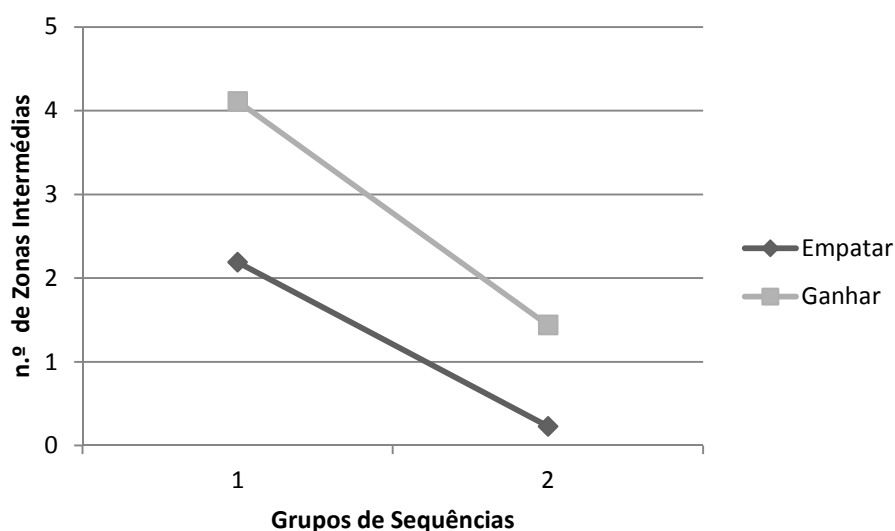


Figura 8 - Comparação da média do n.º de zonas intermédias utilizadas nas sequências entre os dois grupos de sequências encontrados em função do status do jogo.

Variáveis Categóricas

Na Tabela 4 podemos observar os valores referentes à variável categórica Como Inicia a sequência. As suas sete categorias são: Interceção, Conquista, Bola do Guarda-redes (GR), Lançamento Lateral, Livre Indireto, Canto e Pontapé de Baliza. São apresentados: o número de ocorrências por categoria, a percentagem de cada categoria dentro do grupo de sequências longas ou curtas e a percentagem das categorias da variável em cada status do jogo. Verificamos que a categoria que obteve uma maior contagem geral foi a Interceção e a de menor contagem geral foi a Bola do Guarda-redes. No status empatar, o valor residual da maior parte das categorias encontrou-se dentro do espectável nos dois grupos de sequências (entre -1,5 e 1,5). No status ganhar, a maior parte das categorias apresentou um valor residual acima do espectável no grupo 1 ($>1,5$) e abaixo do espectável no grupo 2 ($<1,5$).

Tabela 4- Distribuição dos valores da variável: Como Inicia, pelas suas categorias em função do status do jogo.

Status			Como inicia							Total	
			Interceção	Conquista	Bola do GR	Lançamento	L. Indireto	Canto	P. Baliza		
Perder	Grupo	1	Contagem no grupo	17	7	3	5	13	7	1	53
		% Dentro do grupo	32,1%	13,2%	5,7%	9,4%	24,5%	13,2%	1,9%	100,0%	
		% Como inicia no grupo	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	Total		Contagem no status	17	7	3	5	13	7	1	53
		% Dentro do status	32,1%	13,2%	5,7%	9,4%	24,5%	13,2%	1,9%	100,0%	
		% Como inicia no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
Empatar	Grupo	1	Contagem no grupo	28	10	2	5	8	0	1	54
		% Dentro do grupo	51,9%	18,5%	3,7%	9,3%	14,8%	,0%	1,9%	100,0%	
		% Como inicia no grupo	75,7%	90,9%	100,0%	62,5%	88,9%	,0%	100,0%	67,5%	
	2		Contagem no grupo	9	1	0	3	1	12	0	26
		% Dentro do grupo	34,6%	3,8%	,0%	11,5%	3,8%	46,2%	,0%	100,0%	
		% Como inicia no grupo	24,3%	9,1%	,0%	37,5%	11,1%	100,0%	,0%	32,5%	
	Total		Contagem no status	37	11	2	8	9	12	1	80
		% Dentro do status	46,3%	13,8%	2,5%	10,0%	11,3%	15,0%	1,3%	100,0%	
		% Como inicia no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
Ganhar	Grupo	1	Contagem no grupo	1	2	2	10	3	0		18
		% Dentro do grupo	5,6%	11,1%	11,1%	55,6%	16,7%	,0%		100,0%	
		% Como inicia no grupo	2,3%	15,4%	66,7%	66,7%	42,9%	,0%		20,2%	
	2		Contagem no grupo	42	11	1	5	4	8		71
		% Dentro do grupo	59,2%	15,5%	1,4%	7,0%	5,6%	11,3%		100,0%	
		% Como inicia no grupo	97,7%	84,6%	33,3%	33,3%	57,1%	100,0%		79,8%	
	Total		Contagem no status	43	13	3	15	7	8		89
		% Dentro do status	48,3%	14,6%	3,4%	16,9%	7,9%	9,0%		100,0%	
		% Como inicia no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	

Como iniciam as sequências em função do status

A figura 9 apresenta a distribuição das categorias da variável, Como Inicia a sequência, pelos três status do jogo (perder, empatar e ganhar). O status perder apresenta apenas sequências do grupo 1 com todas as categorias representadas e onde a categoria com mais ocorrências foi a Interceção. O status empatar apresenta seis categorias no grupo 1 e cinco categorias no grupo 2. Neste status, podemos observar a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as frequências nas sequências do grupo 2, onde existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois tipos de sequências ($p \leq 0,05$). A categoria com mais ocorrências no status empatar foi a Interceção, do grupo 1 e a categoria Pontapé de Canto, no grupo 2. O status ganhar apresenta cinco categorias no grupo 1 e as seis categorias no grupo 2. Neste status, podemos observar a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as do grupo 2, onde existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois tipos de sequências ($p \leq 0,05$). A categoria com mais ocorrências no status ganhar foi a Interceção, das sequências do grupo 2, e nas sequências do grupo 1 foi a categoria Lançamento Lateral.

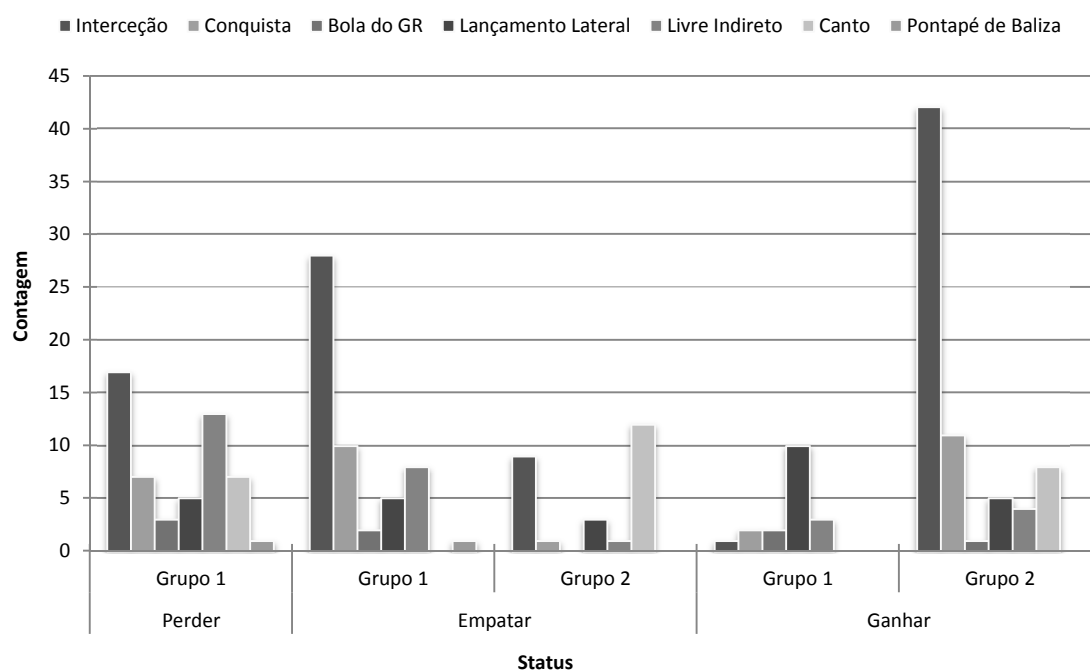


Figura 9 - Distribuição das categorias de início de sequência nos três status do jogo.

A Tabela 5 apresenta os valores referentes à variável categórica: Como Termina a sequência. As suas quatro categorias são: Interceção, Fora, Alvo e Golo. São apresentados: o número de ocorrências por categoria, a percentagem de cada categoria dentro do grupo de sequências longas ou curtas e a percentagem das categorias da variável em cada status do jogo. Verificamos que a categoria que obteve uma maior contagem geral foi a Fora e a de menor contagem geral foi a Golo. A quase totalidade das categorias desta variável apresentou um valor residual dentro do espectável nos dois grupos de sequências, no status empatar e ganhar (entre -1,5 e 1,5).

Tabela 5 - Distribuição dos valores da variável: Como Termina, pelas suas categorias em função do status do jogo.

			Como termina				
Status			Interceção	Fora	Alvo	Golo	Total
Perder	Grupo 1	Contagem no grupo	12	19	15	7	53
		% Dentro do grupo	22,6%	35,8%	28,3%	13,2%	100,0%
		% Como Termina no grupo	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	Total	Contagem no status	12	19	15	7	53
		% Dentro do status	22,6%	35,8%	28,3%	13,2%	100,0%
		% Como Termina no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Empatar	Grupo 1	Contagem no grupo	10	23	17	4	54
		% Dentro do grupo	18,5%	42,6%	31,5%	7,4%	100,0%
		% Como Termina no grupo	76,9%	63,9%	81,0%	40,0%	67,5%
	Grupo 2	Contagem no grupo	3	13	4	6	26
		% Dentro do grupo	11,5%	50,0%	15,4%	23,1%	100,0%
		% Como Termina no grupo	23,1%	36,1%	19,0%	60,0%	32,5%
Ganhar	Total	Contagem no status	13	36	21	10	80
		% Dentro do status	16,3%	45,0%	26,3%	12,5%	100,0%
		% Como Termina no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	Grupo 1	Contagem no grupo	1	8	8	1	18
		% Dentro do grupo	5,6%	44,4%	44,4%	5,6%	100,0%
		% Como Termina no grupo	6,3%	22,9%	28,6%	10,0%	20,2%
Ganhar	Grupo 2	Contagem no grupo	15	27	20	9	71
		% Dentro do grupo	21,1%	38,0%	28,2%	12,7%	100,0%
		% Como Termina no grupo	93,8%	77,1%	71,4%	90,0%	79,8%
	Total	Contagem no status	16	35	28	10	89
		% Dentro do status	18,0%	39,3%	31,5%	11,2%	100,0%
		% Como Termina no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Como terminam as sequências em função do status do jogo

A figura 10 apresenta a distribuição das categorias da variável: Como Termina a sequência, pelos três status do jogo (perder, empatar e ganhar). Todas as categorias desta variável foram registadas nos diferentes status do jogo. O status perder apresenta apenas sequências do grupo 1, onde a categoria Fora obteve um maior número de ocorrências. O status empatar apresenta a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as frequências nas sequências do grupo 2, onde não existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois grupos de sequências ($p>0,05$). A categoria com mais ocorrências no status empatar foi a categoria Fora em ambos os grupos, apresentando uma maior frequência no grupo 1. O status ganhar apresenta a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as frequências nas sequências do grupo 2, onde não existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois grupos de sequências ($p>0,05$). A categoria com mais ocorrências das sequências do grupo 2 no status ganhar foi a categoria Fora, e nas sequências do grupo 1 foram as categorias Fora e Alvo.

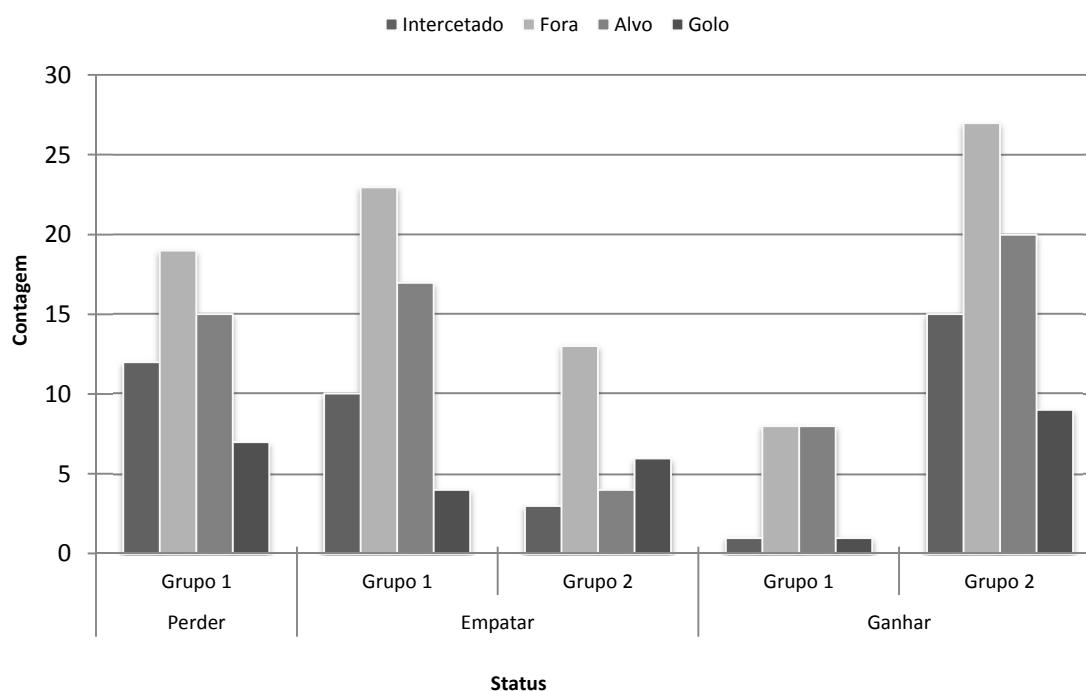


Figura 10 - Distribuição das categorias de final de sequência nos três status do jogo.

A Tabela 6 apresenta os valores referentes à variável categórica: Zona Inicial da sequência. As suas doze categorias correspondem às doze zonas do terreno de jogo. São apresentados: o número de ocorrências por categoria, a percentagem de cada categoria dentro do grupo de sequências longas ou curtas e a percentagem das categorias da variável em cada status do jogo. Não estão representadas as categorias zona 1 e zona 9 porque não obtiveram qualquer ocorrência. Verificamos que a categoria que obteve uma maior contagem geral foi a zona 6 e 7. A maioria das categorias representadas, apresentou um valor residual dentro do espectável nos dois grupos de sequências, nos status empatar e ganhar (entre -1,5 e 1,5).

Tabela 6 - Distribuição dos valores da variável: Zona Inicial, pelas suas categorias em função do status do jogo.

Status			Zona Inicial										Total	
			Zona 2	Zona 3	Zona 4	Zona 5	Zona 6	Zona 7	Zona 8	Zona 10	Zona 11	Zona 12		
Perder	Grupo	1	Contagem no grupo	2	4	5	5	9	16	2	1	5	4	53
			% Dentro do grupo	3,8%	7,5%	9,4%	9,4%	17,0%	30,2%	3,8%	1,9%	9,4%	7,5%	100,0%
			% Zona inicial no grupo	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	Total		Contagem no status	2	4	5	5	9	16	2	1	5	4	53
			% Dentro do status	3,8%	7,5%	9,4%	9,4%	17,0%	30,2%	3,8%	1,9%	9,4%	7,5%	100,0%
			% Zona inicial no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Empatar	Grupo	1	Contagem no grupo	8	7	1	4	18	10	1	3	2	0	54
			% Dentro do grupo	14,8%	13,0%	1,9%	7,4%	33,3%	18,5%	1,9%	5,6%	3,7%	,0%	100,0%
			% Zona inicial no grupo	100,0%	87,5%	10,0%	100,0%	100,0%	62,5%	50,0%	100,0%	100,0%	,0%	67,5%
	2		Contagem no grupo	0	1	9	0	0	6	1	0	0	9	26
			% Dentro do grupo	,0%	3,8%	34,6%	,0%	,0%	23,1%	3,8%	,0%	,0%	34,6%	100,0%
			% Zona inicial no grupo	,0%	12,5%	90,0%	,0%	,0%	37,5%	50,0%	,0%	,0%	100,0%	32,5%
	Total		Contagem no status	8	8	10	4	18	16	2	3	2	9	80
			% Dentro do status	10,0%	10,0%	12,5%	5,0%	22,5%	20,0%	2,5%	3,8%	2,5%	11,3%	100,0%
			% Zona inicial no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Ganhar	Grupo	1	Contagem no grupo	2	4	0	2	2	2	0	3	2	1	18
			% Dentro do grupo	11,1%	22,2%	,0%	11,1%	11,1%	11,1%	,0%	16,7%	11,1%	5,6%	100,0%
			% Zona inicial no grupo	66,7%	25,0%	,0%	25,0%	9,5%	13,3%	,0%	50,0%	28,6%	16,7%	20,2%
	2		Contagem no grupo	1	12	5	6	19	13	2	3	5	5	71
			% Dentro do grupo	1,4%	16,9%	7,0%	8,5%	26,8%	18,3%	2,8%	4,2%	7,0%	7,0%	100,0%
			% Zona inicial no grupo	33,3%	75,0%	100,0%	75,0%	90,5%	86,7%	100,0%	50,0%	71,4%	83,3%	79,8%
	Total		Contagem no status	3	16	5	8	21	15	2	6	7	6	89
			% Dentro do status	3,4%	18,0%	5,6%	9,0%	23,6%	16,9%	2,2%	6,7%	7,9%	6,7%	100,0%
			% Zona inicial no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Zona de Início de sequência em função do status

A figura 11 apresenta a distribuição das categorias da variável: Zona Inicial de sequência, pelos três status do jogo (perder, empatar e ganhar). O status perder apresenta apenas sequências do grupo 1 com as dez categorias registadas, onde a categoria com mais ocorrências foi a Zona 7. O status empatar apresenta nove categorias no grupo 1 e cinco categorias no grupo 2. Neste status, podemos observar a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as frequências nas sequências do grupo 2, onde existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois grupos de sequências ($p \leq 0,05$). A categoria com mais ocorrências no status empatar foi a Zona 6 das sequências do grupo 1 e nas sequências do grupo 2 as Zonas 4 e 12. O status ganhar apresenta oito categorias no grupo 1 e dez categorias no grupo 2. Neste status, podemos observar a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as frequências nas sequências do grupo 2, onde não existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois grupos de sequências ($p > 0,05$). A categoria com mais ocorrências no status ganhar foi a Zona 6 das sequências do grupo 2 e nas sequências do grupo 1 foi a Zona 3.

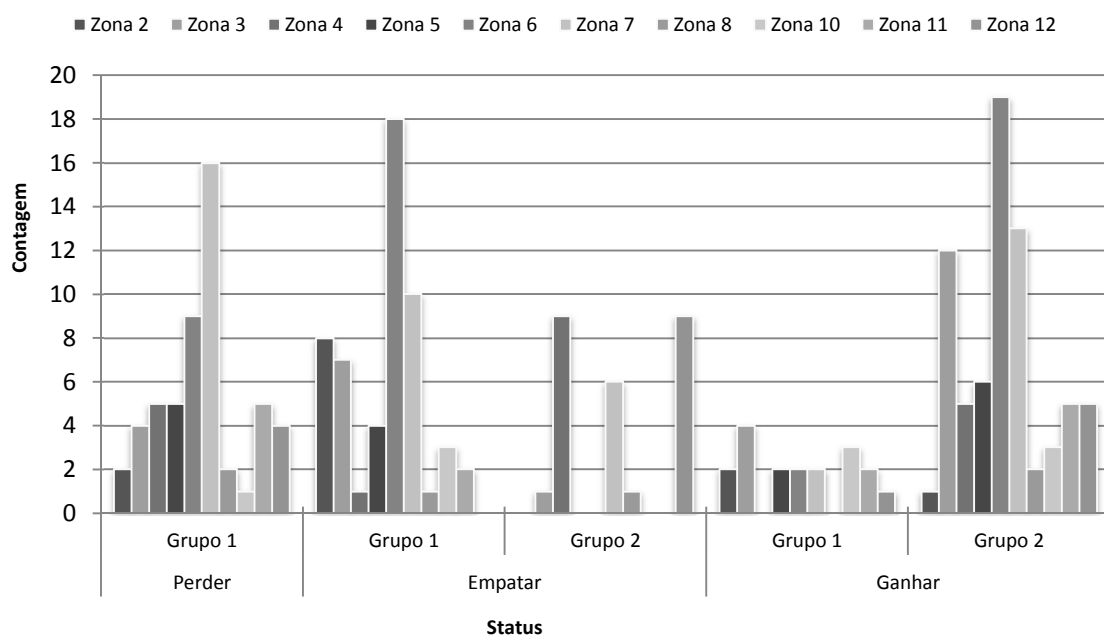


Figura 11 - Distribuição das categorias da zona inicial de sequência nos três status do jogo.

A Tabela 7 apresenta os valores referentes à variável categórica: Zona Final de sequência. As suas doze categorias correspondem às doze zonas do terreno de jogo. No entanto, apenas quatro categorias foram representadas, a zona 3, 7, 8 e 12. São apresentados: o número de ocorrências por categoria, a percentagem de cada categoria dentro do grupo de sequências longas ou curtas e a percentagem das categorias da variável em cada status do jogo. Verificamos que a categoria que obteve uma maior contagem geral, foi a zona 8. As categorias representadas, revelaram valores residuais variados nos dois grupos de sequências e nos dois status, com valores considerados normais (entre -1,5 e 1,5), acima do espectável (>1,5) e abaixo do espectável (<-1,5).

Tabela 7 - Distribuição dos valores da variável: Zona Final, pelas suas categorias em função do status do jogo.

Status			Zona Final				Total
			Zona 3	Zona 7	Zona 8	Zona 12	
Perder	Grupo	Contagem no grupo		17	36		53
		1 % Dentro do grupo		32,1%	67,9%		100,0%
		% Zona Final no grupo		100,0%	100,0%		100,0%
	Total	Contagem no status		17	36		53
		% Dentro do status		32,1%	67,9%		100,0%
		% Zona final no status		100,0%	100,0%		100,0%
Empatar	Grupo	Contagem no grupo		24	28	2	54
		1 % Dentro do grupo		44,4%	51,9%	3,7%	100,0%
		% Zona Final no grupo		96,0%	52,8%	100,0%	67,5%
	2	Contagem no grupo		1	25	0	26
		% Dentro do grupo		3,8%	96,2%	,0%	100,0%
		% Zona Final no grupo		4,0%	47,2%	,0%	32,5%
	Total	Contagem no status		25	53	2	80
		% Dentro do status		31,3%	66,3%	2,5%	100,0%
		% Zona final no status		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Ganhar	Grupo	Contagem no grupo	0	12	5	1	18
		1 % Dentro do grupo	,0%	66,7%	27,8%	5,6%	100,0%
		% Zona Final no grupo	,0%	32,4%	10,2%	50,0%	20,2%
	2	Contagem no grupo	1	25	44	1	71
		% Dentro do grupo	1,4%	35,2%	62,0%	1,4%	100,0%
		% Zona Final no grupo	100,0%	67,6%	89,8%	50,0%	79,8%
	Total	Contagem no status	1	37	49	2	89
		% Dentro do status	1,1%	41,6%	55,1%	2,2%	100,0%
		% Zona final no status	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Zonal de Final de sequência em função do status

A figura 12 apresenta a distribuição das categorias da variável: Zona Final de sequência, pelos três status do jogo (perder, empatar e ganhar). O status perder apresentou apenas sequências do grupo 1 com duas categorias representadas, onde a categoria com maior número de ocorrências foi a Zona 8. O status empatar apresenta três categorias no grupo 1 e apenas duas no grupo 2. Neste status, podemos observar a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as frequências nas sequências do grupo 2, onde existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois grupos de sequências ($p \leq 0,05$). A categoria com mais ocorrências no status empatar foi a Zona 8 em ambos os grupos, com uma ligeira prevalência no grupo 1. O status ganhar apresenta três categorias no grupo 1 e as quatro categorias registadas no grupo 2. Neste status, podemos observar a comparação das frequências nas sequências do grupo 1 com as frequências nas sequências do grupo 2, onde não existiram diferenças estatisticamente significativas entre os dois grupos de sequências ($p > 0,05$). A categoria com mais ocorrências no status ganhar foi a Zona 8 das sequências do grupo 2 e nas sequências do grupo 1 foi a Zona 7.

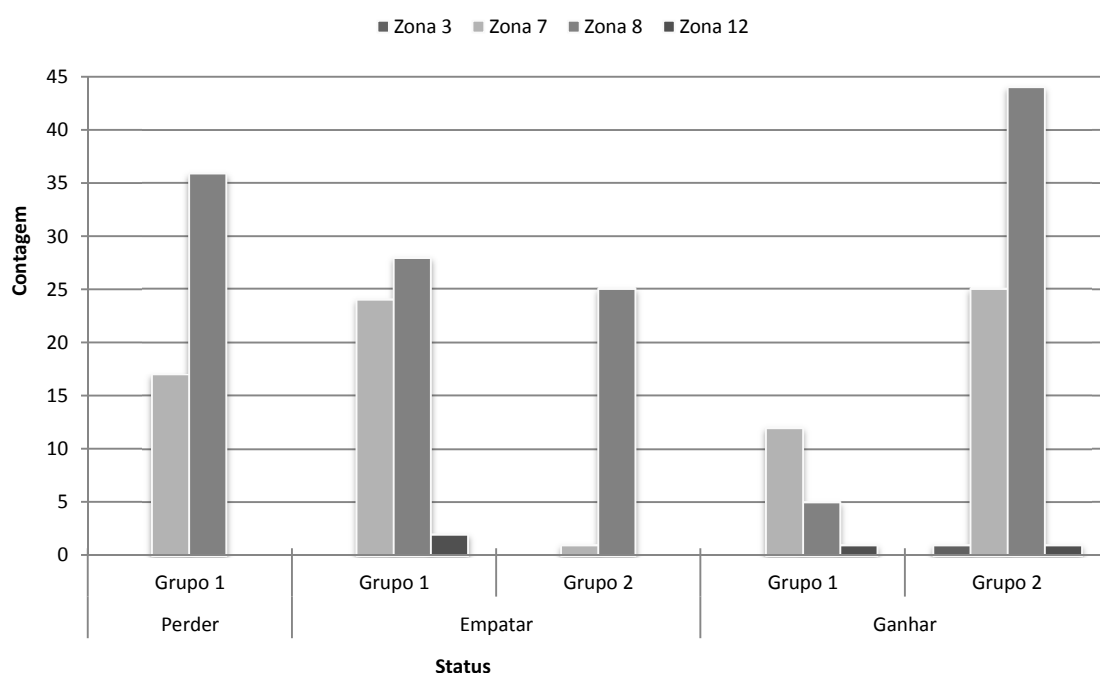


Figura 12 - Distribuição das categorias da zona final de sequência nos três status do jogo.

A Tabela 8 apresenta a distribuição do total das 222 sequências pelas quatro equipas em estudo: Arsenal FC, FC Barcelona, Chelsea FC e Manchester United FC, em função dos três status do jogo. A equipa que apresentou um maior número total de sequências foi o Barcelona e a equipa que apresentou um menor número total de sequências foi o Chelsea. O status perder apresenta somente sequências do grupo 1, onde se verificou apenas uma sequência do Manchester United. A quase totalidade dos valores residuais apresentados nos dois grupos de sequências e nos dois status estão dentro de espectável (entre -1,5 e 1,5). O nível de significância produzido pela frequência das sequências das equipas no grupo 1 e no grupo 2 em ambos os status testados não é estatisticamente significativo ($p>0,05$).

Tabela 8 – Número de sequências por status e por equipa em função dos diferentes grupos encontrados.

Status	Equipas	Grupo de Sequências		Total
		1	2	
Perder	ARSENAL	24		24
	BARCELONA	14		14
	CHELSEA	14		14
	MANUNITED	1		1
	Total	53		53
Empatar	ARSENAL	9	4	13
	BARCELONA	20	8	28
	CHELSEA	11	7	18
	MANUNITED	14	7	21
	Total	54	26	80
Ganhar	ARSENAL	4	11	15
	BARCELONA	7	16	23
	CHELSEA	0	16	16
	MANUNITED	7	28	35
	Total	18	71	89

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

No status perder, foi encontrado apenas um grupo de sequências com características relativamente homogêneas. Por isso, não foi possível comparar as médias das variáveis em estudo neste status. Podemos dizer, que quando as quatro equipas em estudo estavam a perder, as sequências recolhidas apresentaram todas sensivelmente as mesmas características. Quando as quatro equipas estavam empatadas ou a ganhar, existiam dois tipos de sequências utilizadas, sequências longas e curtas.

Número de Passes

Os dados indicam que o número de passes é maior no grupo 1 do que no grupo 2 constituindo o grupo 1 como o grupo das sequências longas e o grupo 2 como o grupo das sequências curtas (Tabela 3). Identificamos claramente uma média superior de passes no status ganhar do que no status empatar, o que nos permite afirmar que quando as equipas estão a vencer, quer as sequências do grupo 1 quer as do grupo 2 utilizam maioritariamente um número de passes superior (Figura 2). Este facto poderá estar relacionado com a gestão da vantagem no resultado momentâneo do jogo.

Número de Jogadores por sector

Os dados indicam que a média de jogadores implicados nas sequências dos três sectores, acompanha a média de passes das sequências, sendo a média de defesas, médios e atacantes superior no grupo das sequências longas e também superior quando as equipas se encontram a ganhar (Tabela 3). Podemos constatar assim que de uma forma geral o aumento do número de passes na sequência, tornando a sequência mais longa, não acontece com base num único sector, mas sim com um aumento de participação de todos os sectores. No entanto, no conjunto de sequências longas e curtas o sector médio tem uma maior participação (Figura 4). Por outro lado, os defesas têm uma maior participação nas sequências longas e os avançados uma maior participação nas sequências curtas, em ambos os status (Figura 3 e 5). Tal facto, pode indicar que os defesas são mais solicitados numa intenção de

posse e circulação de bola e os avançados numa intenção de ataque rápido ou contra-ataque.

Duração das sequências

Os dados revelam que a duração média das sequências aumenta para mais do dobro quando as equipas passam do status empatar para o status ganhar e como é normal, a duração é maior nas sequências longas do que nas sequências curtas (Figura 6). Uma clara, maior duração média das sequências, quando as equipas estão a ganhar, pode indicar que, de uma forma geral, estas procuram privilegiar a posse de bola para criar desequilíbrios e tentar a finalização quando o status é favorável, e utilizar formas mais objetivas e diretas quando o resultado momentâneo do jogo é menos favorável.

Número de Zonas Intermédias

Os dados confirmam que o n.º de zonas intermédias é superior nas sequências longas e também quando as equipas estão a ganhar. Os resultados reforçam a ideia de Lago, et al. (2010b) quando refere que a variável que parece ser mais importante para explicar a posse de bola nas diferentes zonas do campo é o status do jogo. Foi possível ainda constatar que o grupo de sequências longas apresentou em quase todas as variáveis, um valor médio superior ao grupo de sequências curtas, com exceção da variável: tempo de jogo, em que se verificou o inverso (Figura 8).

Tempo de Jogo

Com base nos dados observados na tabela 3, podemos afirmar que as sequências curtas ocorreram maioritariamente na segunda parte do jogo e as sequências longas ocorreram maioritariamente na primeira parte do jogo (Figura 7). Este resultado pode indicar que na primeira parte do jogo as equipas são mais cautelosas, procurando ter a bola e trabalhar mais as sequências para chegar à finalização, e na segunda parte são mais objetivas provavelmente pela necessidade de definir o resultado.

Em suma, podemos afirmar que existem dois tipos de sequências, curtas e longas e que ambas dependem do status do jogo, as sequências longas são mais utilizadas na 1.^a parte do jogo e as sequências curtas mais utilizadas na

2.^a parte do jogo. A ganhar existe um maior número de passes, são utilizadas mais zonas do terreno e maior número de jogadores por sector em cada sequência. No geral, existe uma maior participação dos jogadores do sector médio, mas que nas sequências longas participam mais defesas e nas sequências curtas mais avançados. Existe uma maior duração das sequências quando as equipas estão a ganhar e uma menor duração quando estão empatadas. O que de certa forma contraria os resultados de Lago (2009a), que refere que a posse de bola é superior quando as equipas estão a perder do que quando estão empatadas ou a ganhar. Possivelmente a diferença subsiste na análise apenas das sequências que terminam em remate, como no presente estudo ou a análise de todas as sequências que contribuem para a posse de bola, como no estudo de Lago (2009a).

Ao comparar as médias nas diferentes variáveis contínuas em estudo, podemos verificar que existem claras modificações nos diferentes status e afirmar que os valores médios de cada variável dependem do resultado momentâneo do jogo. Esta constatação reforça a afirmação de Hughes e Reed (2005), referindo que existem diferenças significativas no padrão de jogo quando as equipas estão a ganhar, perder ou empatar.

Como Iniciam as Sequências

De uma forma geral as sequências iniciam-se maioritariamente por interceção, independentemente do status do jogo, no entanto é a ganhar que se verifica um maior número de interceções. Esta categoria é proporcional ao status do jogo (Tabela 4). Assim, podemos afirmar que existiu uma clara tendência de aumento do número de interceções na forma como iniciam as sequências, quando o resultado momentâneo do jogo se tornava mais favorável às equipas em estudo. Esta tendência de aumento do número de ocorrências com uma progressão favorável no resultado é transversal a outras categorias de início de sequência, com as exceções: Bola do Guarda-redes, Livre Indireto e Canto. Sendo que, na categoria Bola do Guarda-redes, existiram poucas ocorrências, quando as equipas estão a perder, diminuindo quando as equipas estão empatadas e voltando a apresentar as mesmas ocorrências quando as equipas estão a ganhar. No caso da categoria: Livre Indireto, a tendência é

inversamente proporcional ao status do jogo apresentando um maior número de ocorrências quando as equipas estão a perder, diminuindo quando estão empatadas e menos ocorrências quando as equipas estão a ganhar. Na categoria: Canto, foram registadas um maior número de ocorrências quando as equipas estavam empatadas, e quando as equipas se encontravam a perder ou a ganhar apresentam quase o mesmo número de ocorrências (Tabela 4).

Apesar de existir uma percentagem importante de sequências que iniciam por lances de bola parada, a maioria inicia com a bola jogável constituindo ainda a forma de início de sequência mais utilizada para originar possibilidades de finalização. A percentagem de sequências que inicia por Esquemas Táticos, baixa com a passagem para resultados mais favoráveis. Contrariamente, o número de sequências aumenta. Estes factos podem revelar uma tendência para, quando o status do jogo é mais positivo, as sequências que criam desequilíbrio surgirem mais pela alternância da posse de bola em jogo.

Quanto à forma de início das sequências nos dois tipos de sequências encontradas, podemos dizer que no status empatar o grupo de sequências longas iniciam maioritariamente por interceção e no grupo de sequências curtas iniciam maioritariamente por canto, no status ganhar para além das sequências longas serem claramente menos, estas iniciam-se maioritariamente por Lançamento Lateral e no grupo das sequências curtas, sendo estas em maior quantidade no status, iniciam-se com uma clara maioria por interceção (Tabela 4). No status perder temos apenas sequências do grupo 1 onde estão todas as categorias representadas e se destacam com maior percentagem a Interceção e o Livre Indireto como forma de início de sequência (Figura 9). Podemos afirmar que a interceção é a forma de início de sequência mais utilizada no tipo de sequência com maioria no status. Se for as sequências curtas as mais utilizadas no status será a interceção a forma de início que prevalece, se forem as sequências longas as mais utilizadas é também a interceção a forma de início que prevalece (Figura 9).

Como Terminam as Sequências

Do total das sequências analisadas apenas 12% terminam em golo (Tabela 5). Esta informação pode resultar num indicativo da proporção de sequências que

terminam em remate, que são necessárias construir para produzirem remates que possam resultar em golo. Nos três status possíveis, a distribuição da forma como terminam as sequências, pelas suas diferentes categorias, é semelhante, tendo o remate Fora uma maior frequência e o Golo uma menor frequência. Podemos dizer que a percentagem que as categorias apresentam de uma forma global é inversamente proporcional à dificuldade que a sua ação representa, menor percentagem maior dificuldade. Apesar de a diferença ser pouco significativa, é possível verificar que a percentagem de eficácia traduzida pela percentagem de golos é inversamente proporcional ao status, a perder a percentagem é ligeiramente maior e a ganhar menor (Tabela 5).

Todas as categorias da variável: Como Termina a sequência, foram encontradas nos diferentes status do jogo e nos dois grupos de sequências. As sequências longas obtiveram mais remates, mas as sequências curtas obtiveram um melhor rácio de golos por remate, o que vai ao encontro dos resultados obtidos por Hughes e Franks (2005). O remate Fora foi a categoria onde foram contabilizadas mais ocorrências em todos os status e nos dois grupos de sequências (Figura 10). No entanto, as sequências longas no status ganhar apresentam o mesmo número de ocorrências na categoria Fora e Alvo e também iguala a categoria Interceção com a categoria Golo (Figura 10), o que resulta numa distribuição diferente dos grupos de sequências de cada status. Estes dados podem indicar que quando as equipas estão a ganhar, as sequências longas conseguem produzir resultados equilibrados em termos de aproveitamento, negativo ou positivo, metade Fora ou Interceção e a outra metade Alvo ou Golo. A segunda categoria com maior frequência é o remate no Alvo, com exceção das sequências curtas quando as equipas estão empatadas, onde a segunda categoria com mais ocorrências é o Golo (Figura 10). Esta valoração não é obtida por um maior acréscimo da categoria Golo em relação aos outros grupos nos diferentes status, mas sim à custa de um decréscimo da categoria Alvo e categoria Interceção neste grupo de sequências no status empatar. Contudo, estes dados podem indicar que as sequências curtas, num contexto de maior incerteza no resultado, produzem uma melhor direção no remate.

Zona Inicial

Nas quatro equipas em estudo, nenhuma das sequências recolhidas teve início na zona 1 ou na zona 9 do terreno de jogo. Por isso, não foram registadas quaisquer ocorrências nestas duas categorias da variável Zona Inicial (Tabela 6). Assim, do total de 12 zonas do terreno de jogo pré-estipuladas, apenas 10 foram utilizadas para iniciar as sequências de passe que levam ao remate. A não utilização da zona 1 e 9 poderá ser explicada pelo facto destas duas zonas estarem inseridas no $\frac{1}{4}$ mais recuado do terreno de jogo, tendo em conta o sentido do ataque das equipas em estudo, e situadas nos corredores laterais, exatamente entre a linha lateral de campo e a linha lateral da grande-área. Mesmo que a bola seja reposta em jogo pelo GR e a sequência tenha início para um defesa central ou lateral estas zonas raramente são utilizadas, porque a bola é reposta para a frente (zona 6) ou numa diagonal para um defesa lateral que se encontra mais avançado já na zona 2 ou 10 (Figura 13).

De uma forma geral podemos dizer que as zonas iniciais de sequência mais utilizadas foram as zonas: 6 e a zona 7 (Tabela 6). Facto que pode ser explicado por serem duas zonas do centro do terreno, uma no meio campo defensivo (zona 6) e outra no meio campo ofensivo (zona 7), onde se concentra um maior número de jogadores (Seabra & Dantas, 2006).

Os jogadores podem proporcionar constantes transições defensivas e ofensivas podendo dar origem ao início de sequências. Das zonas onde as sequências iniciam, a menos utilizada é a zona 8, facto que pode ser explicado por ser uma zona premente de finalização, a zona central do último $\frac{1}{4}$ de terreno de jogo correspondente à grande área (Figura 13). Quando as equipas estão a perder, a zona inicial mais utilizada foi a zona 7, seguida pela zona 6. As zonas com menos ocorrências foram as zonas 2, 8 e 10. Com uma frequência intermédia ficaram as zonas 3, 4, 5, 11 e 12 quando as equipas estão a perder (Tabela 6). Estes dados apresentam alguma simetria quando olhamos para o terreno de jogo e as suas zonas, dentro das mais utilizadas, das menos utilizadas e das intermédias conseguimos encontrar um padrão (Figura 13).

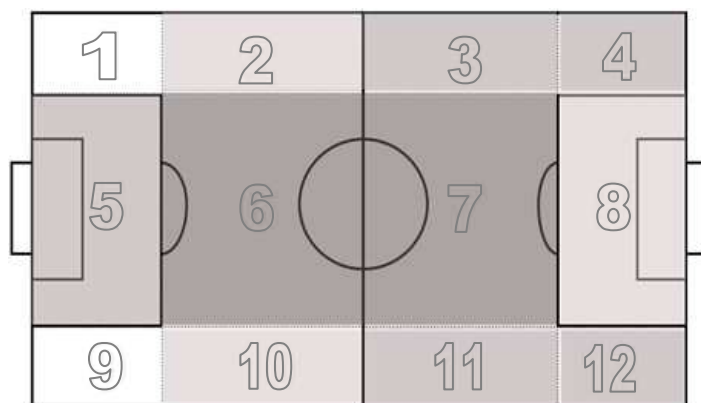


Figura 13 – Padrão das zonas iniciais no status perder: as não utilizadas (1 e 9), as mais utilizadas (6 e 7), menos utilizadas (2, 8 e 10) e com uma utilização intermédia (3, 4, 5, 11 e 12).

Quando as equipas estão empatadas a zona inicial mais utilizada pelas sequências neste status é a zona 6 e a zona 7. As zonas onde iniciaram menos sequências durante o status empatar foram as zonas 5, 8, 10 e 11. Com uma contabilização intermédia ficaram as zonas 2, 3, 4 e 12 durante o status empatar (Figura 11). Quando as equipas estão a ganhar as zonas iniciais mais utilizadas são as zonas 3, 6 e 7. As zonas menos utilizadas para iniciar as sequências são as zonas 2 e 8. Se considerarmos uma frequência intermédia identificamos as zonas 4, 5, 10, 11 e 12 (Figura 11). Podemos aferir que a zona de recuperação de bola e início de sequência depende do status do jogo.

Dentro dos dois tipos diferentes de sequências, podemos dizer que nas sequências longas, que são as utilizadas no status perder, todas as zonas são utilizadas para início de sequência exceto as zonas 1 e 9 (Figura 11). No grupo de sequências longas, quando as equipas estão empatadas, a zona 12 deixa de ser utilizada, as zonas 4 e 8 são as menos utilizadas, sendo claramente a zona 6 a mais utilizada e a zona 7 com o segundo maior número de ocorrências neste grupo (Figura 11). No grupo de sequências curtas as zonas 4 e 12 passam a ser as mais utilizadas e a zona 6 simplesmente não é utilizada juntamente com as zonas 2, 5, 10, e 11 que também deixam de ser utilizadas neste tipo de sequências quando as equipas estão empatadas. Assim, o grupo de sequências curtas utiliza menos zonas diferentes para início de sequência e têm menos ocorrências no status empatar. Mas no status ganhar inverte esta tendência, passa a ser as sequências curtas que são mais utilizadas e que utilizam também mais zonas para início de sequência. As sequências longas no

status ganhar para além de serem menos utilizadas, não apresentam qualquer ocorrência nas zonas 4 e 8 (Figura 11).

Podemos concluir que a zona inicial de sequência depende do status do jogo e do tipo de sequências utilizadas. A perder é mais utilizada a zona 7 (sector médio-ofensivo), a ganhar é mais utilizada a zona 6 (sector médio-defensivo), a empatar são mais utilizadas as duas: 6 e 7, de uma forma equilibrada. As sequências longas utilizam todas as zonas onde se registaram ocorrências. As sequências curtas, têm início em menos zonas do terreno de jogo a empatar e em mais zonas a ganhar. Conforme tinha sugerido Taylor, et al. (2008) foi importante considerar as zonas particulares do terreno de jogo onde são executados os comportamentos, desta forma pudemos perceber melhor quais as zonas mais e menos utilizadas em cada contexto do jogo.

Zona Final

Numa visão global sobre os dados da variável: zona final de sequência, podemos verificar que são utilizados para finalização apenas quatro zonas distintas do terreno de jogo, as zonas 3, 7, 8 e 12 (Tabela 7). A zona 8 que corresponde à grande área é claramente a zona preferencial de finalização (Figura 1). Sendo esta a zona mais próxima e frontal da baliza, podemos aferir que existe uma clara tendência para procurar a zona mais próxima da baliza para tentar a finalização por parte destas quatro equipas de alto nível. Esta procura é feita em detrimento de outras zonas que à partida seriam mais fáceis de alcançar durante a sequência e visar a baliza de um ponto mais distante. Provavelmente a zona 8 é a preferida pela maior proximidade do objetivo e teoricamente possibilitar uma maior probabilidade de sucesso da finalização. A elevada capacidade técnica dos jogadores destas equipas de alto nível, também pode facilitar esta escolha, permitindo a estes jogadores um maior número de soluções e a confiança necessária para a sua aplicação numa zona do terreno em que o espaço e o tempo serão provavelmente mais reduzidos.

Podemos considerar a zona 7 como uma segunda opção mais recorrida quando o acesso à zona 8 é mais dificultado, sendo a zona 7 também uma zona frontal à baliza no interior do meio campo ofensivo do terreno de jogo (Figura 1). Estas duas zonas de finalização representam a quase totalidade das

ocorrências registadas. Na zona 8 também verificamos um aumento do número de sequências do status perder para o status empatar, mas para o status ganhar verifica-se uma pequena diminuição, talvez explicada por deixar de haver uma necessidade mais acentuada de chegar ao golo pela gestão da vantagem. A zona 7 é proporcional ao status do jogo, quando o status é mais favorável existe um maior número de sequências a finalizar nesta zona. Há um aumento gradual de sequências nesta zona, do status perder para o status empatar e deste, para o status ganhar.

Quando as equipas estão a perder, só utilizaram como zona final de sequência a zona 7 e com mais do dobro da utilização a zona 8 (Figura 12). A utilização apenas destas duas zonas do corredor central do terreno com grande percentagem de ocorrências quando as equipas se encontram a perder, pode indicar uma preocupação maior com a objetividade do jogo, procurando zonas de finalização que lhes possibilite à partida uma maior probabilidade de sucesso.

Quando as equipas estão empatadas, utilizam as zonas 7 e 8, mas também a zona 12 de uma forma muito reduzida. Nas sequências no status empatar a zona 8 é claramente a mais utilizada com mais do dobro (Figura 12). Talvez a utilização de uma zona do corredor lateral (zona 12) para tentar a finalização mostre que naquele momento do jogo não existe uma necessidade premente com o objetivo. Porque o resultado momentâneo do jogo é um empate, permitindo outra liberdade para procurar outras zonas de finalização, que podem ter menos probabilidade de acerto mas possivelmente têm mais imprevisibilidade.

Quando as equipas se encontram a ganhar as zonas finais de sequência utilizadas começam a ser mais, ainda que com muito poucas ocorrências. A zona 3 e a zona 2 menos utilizadas e as zonas 8 e zona 7 mais utilizadas (Figura 12). O resultado favorável pode permitir que os jogadores tentem a finalização de outras zonas mais distantes. Podemos constatar que o número de zonas finais utilizadas depende do status, sendo proporcional ao status do jogo. Aumenta o número de zonas de finalização à medida que o status do jogo se torna mais favorável para as quatro equipas em estudo. São utilizadas duas

zonas quando as equipas estão a perder, três zonas quando as equipas estão empatadas e quatro zonas quando as equipas estão a ganhar. Apesar da baixa percentagem das zonas 3 e 12 este aumento gradual de zonas utilizadas para finalização pode representar uma tendência perante o status.

As sequências finalizadas na zona 7 durante o status empatar, apresentam apenas uma sequência do grupo das sequências curtas, o que estabelece uma grande diferença percentual para as sequências longas. As sequências finalizadas na zona 8 durante o empate têm percentagens de ocorrências equilibradas entre os dois grupos, o que confere duas formas diferentes para chegar à finalização na zona 8 como zona preferencial das quatro equipas em estudo (Tabela 7). Quanto à zona 12, apresenta apenas duas ocorrências por consequência de sequências longas durante o resultado momentâneo de empate (Figura 12). No status ganhar ocorrem mais sequências curtas, ao contrário do que acontece quando as equipas estão empatadas, em que se verifica mais sequências longas (Figura 12). Podemos dizer que existiu uma tendência para que nas sequências curtas se utilizasse mais a zona 8 e nas longas a utilização entre a 7 e 8 fosse mais equilibrada. Nos status perder e empatar as sequências longas utilizam mais a 8 e no status ganhar utilizam mais a 7. Perante estes resultados o tipo de sequências utilizado para chegar às zonas de finalização assume maioritariamente formas diferentes, dependendo do status do jogo. Logo, o status do jogo influencia a forma da sequência e a sua zona final. O conceito de “campograma” utilizado por Costa et al. (2011) revelou-se adequado para identificar as zonas do terreno de jogo utilizadas nos diferentes status.

Sequências por status

O número de sequências identificado em cada status aumentou com um status mais favorável: mais casos em vantagem, menos casos em desvantagem e um valor intermédio em igualdade no resultado momentâneo do jogo (Tabela 8). Este facto pode indicar que o número de sequências que as equipas conseguiram efetuar, depende do status do jogo e é diretamente proporcional à evolução positiva do resultado. Sendo que a diferença encontrada entre o número de sequências do status perder para o status empatar é maior do que

do status empatar para o status ganhar. O acréscimo de ocorrências é maior do status perder para o status empatar. No entanto, esta distribuição pode, ou não, estar influenciada pelo tempo total em que as equipas estiveram em cada status durante os jogos observados. Esta relação entre a quantidade de sequências encontrada em cada status e o tempo que a equipas passaram em cada status deve ser considerada em futuras investigações.

Equipas

As quatro equipas em estudo apresentam pelo menos uma sequência em cada status do jogo, no entanto apresentam uma distribuição diferenciada em cada status e em cada grupo de sequências. Com base na Tabela 8 e considerando o total das sequências em estudo, o Barcelona foi a equipa que contribuiu com maior número de sequências para o estudo e o Chelsea aquele que contribuiu com menos, no entanto a distribuição do número de sequências por equipa é relativamente equilibrado o que nos permite dizer que a amostra é representativa das quatro equipas em estudo. Tendo em conta o resultado momentâneo do jogo podemos dizer que no status perder a equipa com mais sequências foi o Arsenal e com menos o Manchester United, o Barcelona e o Chelsea apresentaram o mesmo número de sequências. No status empatar a equipa com mais sequências foi o Barcelona e com menos o Arsenal. No status ganhar, o Man. United passa a ter o maior número de sequências encontradas e o Arsenal o menor. Em função dos grupos de sequência, quando as equipas estão a perder apresentam apenas sequências longas. Quando estão empatadas apresentam os dois tipos de sequências, dentro do status empatar. Todas as equipas apresentaram mais sequências longas quando estão empatadas. Por isso podemos dizer que apesar de haver dois tipos de sequências adotadas durante o empate existe uma clara preferência por sequências longas para chegar ao remate. Quando as equipas estão a ganhar, todas elas apresentam mais sequências curtas, o que nos permite dizer que aqui as equipas preferem sequências deste tipo como forma de tentar a finalização durante a vantagem no resultado momentâneo (Tabela 8).

As quatro equipas de alto nível analisadas e as suas sequências de passe que terminam em remate, em função do status do jogo conseguiram produzir um

número de sequências diferentes a perder, empatar ou a ganhar. O número de ocorrências registadas aumenta com o resultado momentâneo do jogo. Sendo que o aumento é mais evidente quando comparamos o status perder com o status empatar (Tabela 8). Apesar de esta distribuição também depender do tempo que as equipas passaram em cada status, os dados podem indicar uma tendência de dificuldade em ter a bola e criar perigo quando a equipa está a perder, um claro aumento das possibilidades quando o resultado está incerto e um domínio ao conseguir mais possibilidades de finalização quando a equipa está em situação de vantagem.

O Arsenal foi a equipa que apresentou maior número de sequências quando as equipas estavam a perder (Tabela 8), sendo também a equipa que apresenta menos sequências no status empatar e ganhar. Estes dados podem indicar que o Arsenal é uma equipa que procura ter mais a bola e tentar a finalização quando está a perder. Quando o resultado é neutro ou mais favorável, essa tendência decresce claramente.

O Barcelona como a equipa que apresenta um maior número total de sequências, também apresenta uma boa distribuição em cada status do jogo, sendo a equipa que obteve maior número de sequências no status empatar (Tabela 8). Apresentou também uma quantidade relativamente equilibrada em cada status do jogo, facto que pode indicar que o Barcelona não abdica claramente da posse de bola e da tentativa de finalização em nenhum dos status do jogo. É no entanto, no status empatar que esta iniciativa é mais evidente, talvez o equilíbrio no resultado seja um fator estimulante. Estes resultados contribuem para que possamos dizer que o Barcelona procura jogar sempre da mesma forma independentemente do status, no entanto utiliza claramente mais sequências longas quando está a empatar e mais sequências curtas quando está a ganhar. A produtividade da equipa do Barcelona como a equipa vencedora corresponde aos resultados demonstrados por Lago, J. Lago, e Rey (2011), em que as equipas vencedoras apresentaram valores médios significativamente maiores para as variáveis do jogo como a posse de bola.

O Chelsea obteve mais sequências de passe no status perder, menos sequências no status empatar, e ainda menos no status ganhar. Podemos dizer

que o número de sequência por status é inversamente proporcional ao resultado (Tabela 8). Ao apresentar uma percentagem maior quando a equipa está a perder pode indicar que existe uma tendência para a equipa ter a bola e procurar a finalização abdicando proporcionalmente dessa tendência quando o resultado começa a ser mais favorável.

O Manchester United obteve a menor percentagem do status perder mais sequências a empatar e obteve a maior percentagem do status ganhar. Podemos dizer que o número de sequências por status é diretamente proporcional ao resultado (Tabela 8). Ao apresentar uma percentagem bastante reduzida no status perder, pode indicar que o Manchester United quando está a perder não consegue ter a bola e criar perigo na baliza adversária. Esta tendência altera-se quando a equipa está empatada, subindo claramente o número sequências produzidas com tentativa de finalização. A maior percentagem conseguida no status ganhar pode indicar que o Manchester United quando está a ganhar revela uma clara tendência para ter a bola e procurar momentos de finalização. Essa tendência pode ser explicada por um maior domínio sobre a equipa adversária e provavelmente uma maior confiança dos elementos da equipa transmitida pela vantagem no jogo.

As equipas em estudo apresentaram um maior número de sequências, quando o status do jogo é mais favorável. A equipa com um maior número total de sequências foi o Barcelona. No entanto, o Arsenal apresentou mais sequências no status perder, o Manchester United apresentou mais sequências no status ganhar e o Barcelona no status empatar. As quatro equipas em estudo utilizaram preferencialmente sequências longas quando estão a perder ou empatadas, e sequências curtas quando estão a ganhar. Assim, utilizam formas diferentes de chegar ao objetivo em função do status do jogo. Este facto está de acordo com Lago e Martín (2007), que encontraram uma maior posse de bola quando as equipas estavam a perder.

Os resultados revelam diferenças substanciais entre as equipas e as suas sequências nos diferentes status do jogo, o que revela o efeito do status de jogo nas sequências de passe que terminam em remate e evidencia aquilo que Hughes e Reed (2005) chamaram de “assinatura de equipa”.

CONCLUSÃO

Com o presente estudo constatamos que o status do jogo tem efeito sobre as sequências de passe que terminam em remate e que estas assumem características diferentes em cada equipa nos diferentes status do jogo, indicando que as equipas têm formas características de criação de oportunidades para marcar golo. Contribuímos também, para a possibilidade de traçar perfis individuais das equipas em estudo, identificando as suas "assinaturas de equipa" referidas por Hughes e Reed (2005). Assim, como estes dois autores, concluímos através das sequências, que existem diferenças significativas no padrão de jogo, quando as equipas estão a ganhar, perder ou empatar.

O estudo que desenvolvemos contribui para que o scouting das equipas adversárias possa constituir uma análise mais efetiva e direcionada, fornecendo informação útil aos treinadores. Como refere Lago (2010b), é necessário que o scouting das equipas adversárias considere os fatores situacionais inerentes ao jogo observado. É importante que a informação recolhida sobre cada equipa seja contextualizada, principalmente ao status do jogo, que como podemos concluir influencia a forma como cada equipa tenta chegar à finalização.

Consideramos que o uso das sequências de passe que terminam em remate é um indicador de performance fundamental na análise das equipas adversárias. Como verificamos este indicador traduz a dinâmica ofensiva de uma equipa na possibilidade de alcançar o objetivo de jogo. O scouting profissional deve contemplar este indicador, não podendo apenas classificar e descrever os diferentes momentos de organização ou transição do jogo. Deve também dissecar a dinâmica que gera a possibilidade de remate para golo, perceber como cada equipa observada chega ao momento decisivo, o que esteve para trás desde a recuperação de bola até ao golo. Assim, os treinadores podem preparar melhor o processo de treino para a competição de forma a contrariar as combinações ofensivas de sucesso da equipa adversária. Os treinadores na preparação da própria equipa devem estar conscientes das sequências de

passe que geram maior sucesso em cada status do jogo e aí adotar as estratégias mais favoráveis ao resultado momentâneo do jogo.

A distribuição das sequências pelas diferentes zonas do terreno é outro dos aspetos que deve ser contemplado na observação e análise das equipas adversárias. O mapeamento das sequências permitiu perceber melhor os padrões de jogo nos três status e visualizar possíveis tendências de jogo de cada equipa. Conhecendo as zonas onde têm origem a maioria das sequências, as zonas que são percorridas e as zonas utilizadas para finalização, podemos contrariar melhor tática e estrategicamente essas rotinas.

De uma forma empírica, o mapeamento das sequências estudadas ajudou a visualizar ligeiras tendências para a existência de um padrão de jogo utilizado por cada equipa (Hughes & Reed, 2005). No entanto, seria necessário uma maior amostra das equipas em estudo, e uma forma de codificação e tratamento estatístico do mapeamento, para que pudessemos afirmar que esse padrão realmente existe. O mapeamento das sequências acabou por contribuir apenas para a ideia de Hook e Hughes (2001) citados por Hughes e Reed (2005), de que as equipas de futebol de elite apresentam amplas qualidades, impedindo que futuros jogos sejam previstos com grande exatidão.

Verificámos que foi importante alargar o tempo de análise a uma série de competições, como defenderam McGarry et al. (2002), para que houvesse uma melhor identificação e compreensão dos fatores de rendimento de cada equipa. No entanto, em futuras investigações que integrem o status do jogo como fator situacional, não devem ser utilizadas séries de competições a duas mãos. Isto, para que não seja possível o resultado numa eliminatória, influenciar a atitude de uma equipa perante o status real do jogo, pois uma equipa a perder pode significar uma vantagem na eliminatória.

Futuros estudos com as características desta investigação deverão cruzar a informação do número de ações encontradas em cada status, com o tempo que as equipas passaram em cada status. No sentido, de se perceber melhor o nível de influência que o status exerce na quantidade de ações produzida em função do tempo que estiveram a perder, ganhar ou empatar.

Apesar dos estudos mais recentes apontarem para o status do jogo como o fator situacional mais determinante, seria interessante que futuros estudos com o mesmo indicador de performance integrassem outros fatores situacionais como a qualidade do opositor e o fator casa.

Como futura investigação, seria interessante a análise individual de uma equipa bem-sucedida durante vários períodos competitivos consecutivos, com o intuito de estudar de uma forma mais aprofundada o seu perfil de equipa, através das suas sequências de passe com remate, em diferentes fatores situacionais, procurando entender as características que geram o sucesso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Blanco Villaseñor, A., Castellano Paulis, J., & Hernández Mendo, A., (2000). Generalizabilidad de las observaciones de la acción del juego en el fútbol. *Psicothema*; 12(2): 81-86.
- Bradley, P.S., Carling, C., Archer, D., Roberts, J., Dodds, A., Mascio, M. D., Paul, D., Diaz, A. G., Peart, D. & Krustup, P. (2011). The effect of laying formation on high-intensity running and technical profiles in English FA Premier League soccer matches. *Journal of Sports Sciences*; 29(8): 821-830.
- Carter, A. (1996). Time and motion analysis and heart rate monitoring of a back-row forward in first class rugby union football. *Notational Analysis of Sport*; 1(2) 145-160.
- Castellano Paulis, J. & Hernández Mendo, A., (2000). Análisis secuencial en el fútbol de rendimiento. *Psicothema*. 12(2) 117-121.
- Castellano Paulis, J., Hernández Mendo, A., Romero J. A. H., (2002). Mapas Socioconductuales De La Selección Francesa En El Mundial De Fútbol De Francia'98. *Revista de Psicología del Deporte*; 11(1) 35-51.
- Castellano Paulis, J. & Hernández Mendo, A. (2003). El análisis de coordenadas polares para la estimación de relaciones en la interacción motriz en fútbol. *Psicothema*; 15(4) 569-574.
- Castellano Paulis, J., Perea Rodríguez, A. & Álvarez Pastor, D., (2009) Transiciones en la posesión del balón en fútbol: de lo posible a lo probable. *Apuntes Educación Física Y Deportes*; 75-81.
- Castellano, J., Casamichana, D. & Lago, C., (2012). The Use of Match Statistics that Discriminate Between Successful and Unsuccessful Soccer Teams. *Journal of Human Kinetics*; 31: 139-147.

- Costa, I.T., Garganta, J., Greco, P.J., Mesquita, I., & Maia, J. (2011). Sistema de avaliação táctica no Futebol (FUT-SAT): Desenvolvimento e validação preliminar. *Motricidade*; 7(1) 69-84.
- Dellal, A., Chamari, K., Wong, D. P., Ahmaidi, S., Keller, D., Barros, R., Bisciotti, G. N., & Carling, C. (2011). Comparison of physical and technical performance in European soccer matchplay: FA Premier League and La Liga. *European Journal of Sport Science*; 11(1): 51-59.
- Duarte, R. (2008). Análise da utilização da posse de bola durante o processo ofensivo no futsal. Contributo para a determinação da Eficiência Colectiva. *Motricidade*; 4(2) 77-82.
- Duarte, R., Araújo, D., Freire, L., Folgado, H., Fernandes, O., Davids, K. (2012). Intra- and inter-group coordination patterns reveal collective behaviors of football players near the scoring zone. *Human Movement Science*; 31(6), 1639-1651.
- Ensum, R., Pollard, R., & Taylor, S. (2005). Applications of logistic regression to shots at goal in association football. *Science and football*: 4: 211–218.
- Garganta, J. (2000). Análisis del juego en el fútbol. El recorrido evolutivo de las concepciones, métodos e instrumentos. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, 14(2): 5-14.
- Garganta, J. (2001). A análise da performance nos jogos desportivos. Revisão acerca da análise do jogo. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*; 1(1): 57-64.
- Gómez, M. A., Gómez-Lopez, M., Lago C., & Sampaio, J. (2011): Effects of game location and final outcome on game-related statistics in each zone of the pitch in professional football. *European Journal of Sport Science*; 10: 1080.
- Hook, C. & Hughes, M.D. (2001). Patterns of play leading to shots in 'Euro 2000'. *Pass.com: computer science and sport*: 295-302.

- Hughes, M.D., Robertson, K. & Nicholson, A. (1988). An analysis of 1984 World Cup of Association Football. *Science and Football*: 363-367.
- Hughes, M.D., Dawkins, N., David, R. & Mills, J. (1997). The perturbation effect and goal opportunities in soccer. *Journal of Sports Sciences*; 12: 573-584.
- Hughes, M., Dawkins, N., David, R. & Mills, J. (1998). The perturbation effect and goal opportunities in soccer. *Journal of Sports Sciences*; 16: 20.
- Hughes, M., Langridge, C. & Dawkins, N. (2001a). Perturbation actions not leading to shots on goal in soccer. *Notational Analysis of Sport IV*: 23-32.
- Hughes, M.D., Landridge, C. & Dawkins, N. (2001b). Perturbations leading to shooting in soccer. *Notational Analysis of Sport IV*: 23-33.
- Hughes, M. & Bartlett, R. (2002). The use of performance indicators in performance analysis. *Journal of Sports Sciences*; 20: 739-754.
- Hughes, M. D., Cooper, S., & Nevill, A. (2004). Analysis of notation data: Reliability. *Notational analysis of sport: System for better coaching and performance in sport*; 2: 189–205.
- Hughes, M. & Franks, I. (2005a). Analysis of passing sequences, shots and goals in soccer. *Journal of Sports Sciences*; 23(5): 509 – 514.
- Hughes, M. & Reed, D. (2005b). Creating a performance profile using perturbations in soccer. *4th International Scientific Conference on Kinesiology, Opatija, Croatia*: 34-53.
- Lago, C., & Anguera, M.T. (2003). Utilización Del Análisis Secuencial En El Estudio De Las Interacciones Entre Jugadores En El Fútbol De Rendimiento. *Revista de Psicología del Deporte*; 12(1): 27-37.
- Lago, C. & Martín, R. (2007). Determinants of possession of the ball in soccer. *Journal of Sports Sciences*; 25(9): 969 – 974.

- Lago, C. (2009a). The influence of match location, quality of opposition, and match status on possession strategies in professional association football. *Journal of Sports Sciences*; 27(13): 1463–1469.
- Lago, C., Casáis, L., Domínguez, E., Lago, J., & Rey, E. (2009b). Influencia de las variables contextuales en el rendimiento físico en el fútbol de alto nivel. *Motricidad. European Journal of Human Movement*; 23: 107-121.
- Lago, C., Casáis, L., Domínguez, E., & Sampaio, J. (2010a). The effects of situational variables on distance covered at various speeds in elite soccer. *European Journal of Sport Science*; 10: 103-109.
- Lago, C., Casáis, L., Domínguez, E., Acero, R., Vargas, F. (2010b). La influencia de la localización del partido, el nivel del oponente y el marcador en la posesión del balón en el fútbol de alto nivel. *Apunts. Educación Física y Deportes*; 102: 78-86.
- Lago, C., Lago, J., Dellal, A., & Gómez, M. (2010c). Game-related statistics that discriminated winning, drawing and losing teams from the Spanish soccer league. *Journal of Sports Science and Medicine*; 9: 288-293.
- Lago, C., Lago, J. & Rey, E. (2011). Differences in Performance Indicators between Winning and Losing Teams in the UEFA Champions League. *Journal of Human Kinetics*; 27: 137-148.
- Lago, J., Lago, C., Rey, E., Casáis, L., & Domínguez, E. (2012). El éxito ofensivo en el fútbol de élite. Influencia de los modelos tácticos empleados y de las variables situacionales. *Motricidad. European Journal of Human Movement*; 28: 145-170.
- Landis, J. R. & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*; 33: 159-174.
- Mcgarry, T., Anderson, D. I., Wallace, S. A., Hughes, M. D. & Franks, I. M. (2002). Sport competition as a dynamical self-organizing system. *Journal of Sports Sciences*; 20: 771-781.

- Rampinini, E., Coutts, A. J., Castagna, C., Sassi, R., Impellizzeri, F.M. (2007). Variation in Top Level Soccer Match Performance. *Int J Sports Med*; 28: 1018-1024.
- Rampinini, E., Impellizzeri, F. M., Castagna, C., Coutts, A. J., Wisløff, U. (2009). Technical performance during soccer matches of the Italian Serie A league: Effect of fatigue and competitive level. *Journal of Science and Medicine in Sport*; 12: 227-233.
- Reep, C. & Benjamin, B. (1968). Skill and chance in Association Football. *J. Royal Soc. Statistic*; 1 (131): 581-585.
- Reilly, T. & Thomas, V. (1976): A motion analysis of work-rate in different positional roles in professional football match-play. *J. Hum. Mov. Studies*; 2: 87-97.
- Reilly, T. & Gilbourne, D. (2003). Science and football: a review of applied research in the football codes. *Journal of Sports Sciences*; 21: 693–705.
- Sampaio, J., Lago, C., Casais, L. & Leite, N. (2010): Effects of starting score-line, game location, and quality of opposition in basketball quarter score. *European Journal of Sport Science*; 10(6): 391-396.
- Seabra, F. & Dantas, L. E.P.B.T. (2006). Space definition for match analysis in soccer. *International Journal of Performance Analysis in Sport*; 6(2): 97-113.
- Silva, A., Bañuelos, F., Garganta, J., & Anguera, M. T. (2005). Patrones de Juego en el Fútbol de Alto Rendimiento. Análise Secuencial del Proceso Ofensivo en el Campeonato de Mundo Corea-Japón 2002. *Cultura, Ciencia e Deporte*; 1(2): 65-72.
- Szwarc, A. (2004). Effectiveness of Brazilian and German Teams and the teams defeated by them during the 17TH FIFA World Cup. *Kinesiology*; 36(1): 83-89.

- Taylor, J. B., Mellalieu, S. D., James, N. & Shearer, D. A. (2008): The influence of match location, quality of opposition, and match status on technical performance in professional association football. *Journal of Sports Sciences*; 26(9): 885-895.
- Weir, J. P. (2005). Quantifying test-retest reliability using the Intraclass Correlation Coefficient and the SEM. *Journal of Strength and Conditioning Research*; 19(1): 231–240.
- Winterbottom, W. (1952): Soccer coaching. *Naldrett Press*. London.

ANEXOS

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

LYON (1) Vs (1) **BARCELONA**

JOGO N.º: 1

DATA: 24 – 02 – 2009

FASE: Oitavos-de-final (1.ª mão)

CASA ☐

FORA ☒

1.ª P	Número de Seqüências	1	2	3								Padrão das Seqüências	Ataque →
	Tempo de Jogo	14'	28'	40'									
	Duração da Seqüência	8''	8''	24''									
	N.º de Passes Implicados	3	1	5									
	Jogadores por sector <small>Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>	1D 2M 1A	1M 1A	3M 1A 2D									
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>	LI	I	I									
	Zona Inicial da Seqüência	6	7	7									
	Zonas Intermédias	7	7/8	6,7,3, 7,11									
	Zona Final da Seqüência	8	8	8									
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);</small>	A	I	F									
2.ª P	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	P	P									← Ataque
	Número de Seqüências	4	5	6	7								
	Tempo de Jogo	64'	67'	67'	82'								
	Duração da Seqüência	1''	1''	2''	13''								
	N.º de Passes Implicados	1	1	2	7								
	Jogadores por sector <small>Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>	2M	1M 1D	2A 1D	1D 2M 3A								
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>	LI	PC	PC	LL								
	Zona Inicial da Seqüência	11	4	12	12								
	Zonas Intermédias	11/8	4/8	12/8	11 7								
	Zona Final da Seqüência	8	8	8	8								
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);</small>	F	A	G	F								
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	P	P	E								

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

INTER (0) Vs (0) MAN UNITED

JOGO N.º: 2

DATA: 24 - 02 - 2009

FASE: Oitavos-de-final (1.ª mão)

CASA ☐

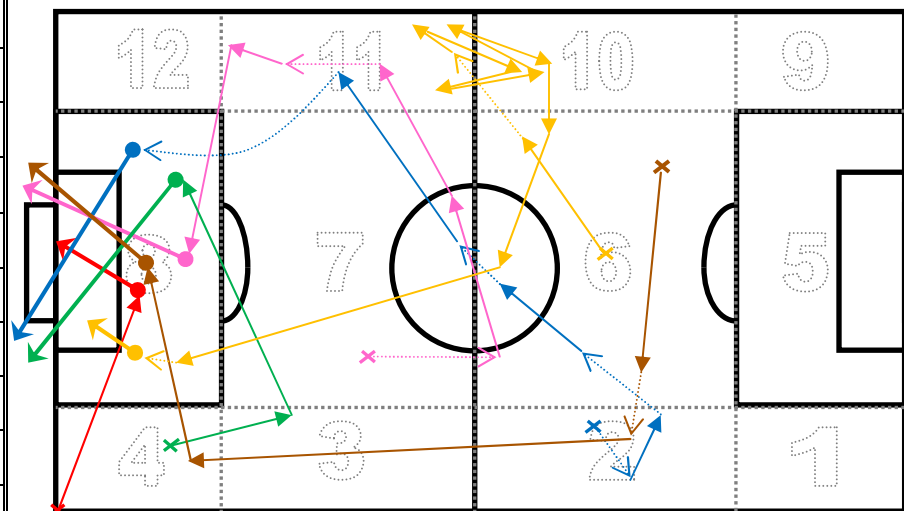
FORA ☒

1.ª P

Número de Seqüências	1	2	3	4	5	6				
Tempo de Jogo	5'	11'	23'	26'	29'	41'				
Duração da Seqüência	2''	17''	5''	30''	15''	15''				
N.º de Passes Implicados	1	3	2	10	4	3				
Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1M 1A	1D 2M 1A	1M 2D 1A	1D 3M 2A	1D 2M 2A	2D 1M 1A				
Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);	PC	C	I	C	C	I				
Zona Inicial da Seqüência	4	2	4	6	7	6				
Zonas Intermédias	4/8	6;7 11;7	3	10;11;10 11;10;11 10;6;7	6;7 11	2 4				
Zona Final da Seqüência	8	8	8	8	8	8				
Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);	A	F	F	A	F	F				
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	E	E	E				

Padrão das Seqüências

Ataque ←

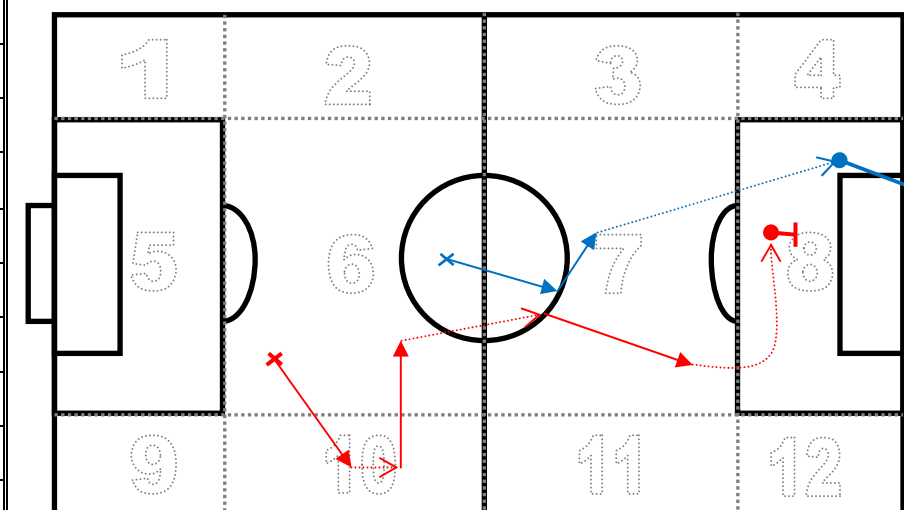


2.ª P

Número de Seqüências	7	8								
Tempo de Jogo	76'	77'								
Duração da Seqüência	19''	9''								
N.º de Passes Implicados	3	2								
Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1D 1A 2M	2M 1A								
Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);	C	C								
Zona Inicial da Seqüência	6	6								
Zonas Intermédias	10 6;7	7								
Zona Final da Seqüência	8	8								
Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);	I	F								
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E								

Padrão das Seqüências

Ataque →



X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

CHELSEA (1) Vs (0) JUVENTOS

JOGO N.º: 3

DATA: 25 - 02 - 2009

FASE: Oitavos-de-final (1.ª mão)

CASA ☒

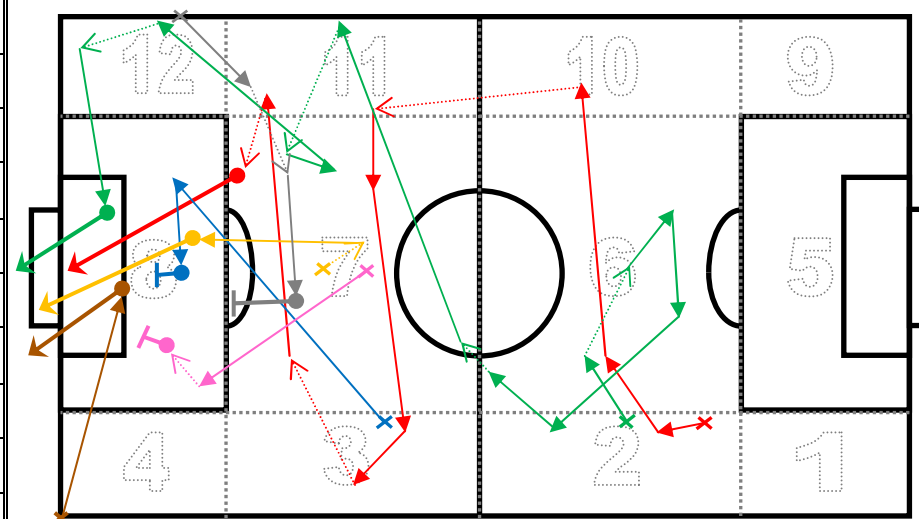
FORA ☐

1.ªP

Número de Seqüências	1	2	3	4	5	6	7				
Tempo de Jogo	4'	5'	9'	12'	15'	16'	32'				
Duração da Seqüência	32''	4''	30''	4''	4''	2''	7''				
N.º de Passes Implicados	7	2	9	1	1	1	2				
Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	2D 2M 2A	1M 1A 1D	4D 2M 2A	2A	1D 1A	1M 1A	2D 1M				
Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantão(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	C	LI	LI	I	I	PC	LL				
Zona Inicial da Seqüência	2	3	2	7	7	4	12				
Zonas Intermédias	6;10;11 7;3;7 11	8	6;2;6 7;11;7 12	7/8	7/8	4/8	11				
Zona Final da Seqüência	7	8	8	8	8	8	7				
Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	A	I	F	G	I	F	I				
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	E	G	G	G				

Padrão das Seqüências

Ataque ←

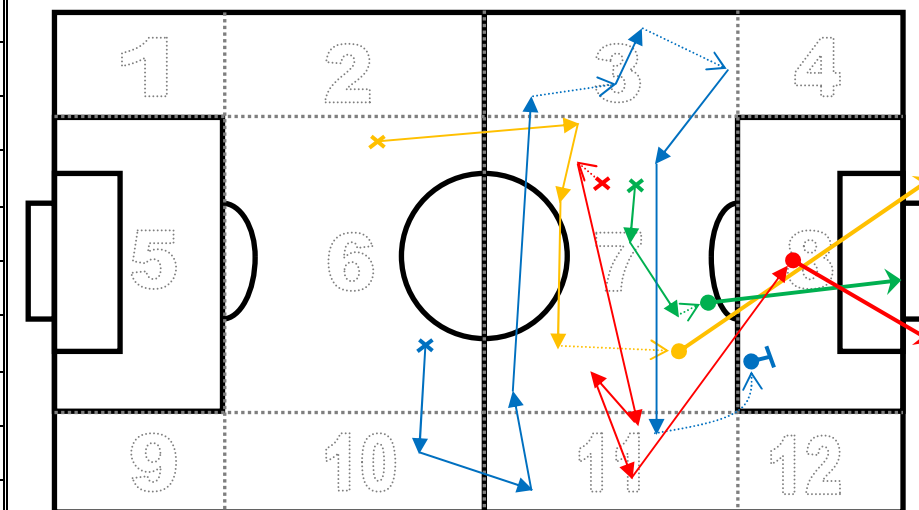


2.ªP

Número de Seqüências	8	9	10	11							
Tempo de Jogo	50'	53'	57'	87'							
Duração da Seqüência	14''	28''	5''	12''							
N.º de Passes Implicados	4	7	2	3							
Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1D 2M 2A	3D 2M 2A	1D 2M	1M 3A							
Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantão(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	I	I	I	I							
Zona Inicial da Seqüência	7	6	7	6							
Zonas Intermédias	11;7 11	10;11 7;3;7 11	7	7							
Zona Final da Seqüência	8	8	7	7							
Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	F	I	A	F							
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G							

Padrão das Seqüências

Ataque →



X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

ARSENAL (1) Vs (0) ROMA

JOGO N.º: 4

DATA: 24 – 02 – 2009

FASE: Oitavos-de-final (1.ª mão)

CASA ☒

FORA ☐

1.ºP	Número de Sequências	1	2	3	4										Padrão das Sequências	Ataque →
	Tempo de Jogo	9'	19'	23'	40'											
	Duração da Sequência	30''	38''	3''	3''											
	N.º de Passes Implicados	8	13	1	1											
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	3D 3M 1A	4D 3M 1A	1D 1M	1M 1ª											
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	I	LI	I	C											
	Zona Inicial da Sequência	10	6	7	7											
	Zonas Intermédias	6;7 3;7;4 3;4	3;2;6 2;3;6;7 11;7;11	7	7											
	Zona Final da Sequência	8	7	7	7											
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	F	F	F	F											
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	G												

2.ºP	Número de Sequências	5	6	7	8	9	10								Padrão das Sequências	Ataque ←
	Tempo de Jogo	50'	55'	66'	85'	86'	87'									
	Duração da Sequência	46''	30''	18''	15''	12''	9''									
	N.º de Passes Implicados	14	8	4	5	3	3									
	Jogadores por sector Defesas(D) (GR*); Médios(M); Avançados(A);	4D* 3M 2A	3D* 3M 1A	1D 3M	2D 3M	1D 3M	3M 1A									
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Guarda-Redes (GR)	GR	LL	I	LI	I	C									
	Zona Inicial da Sequência	5	2	6	6	7	3									
	Zonas Intermédias	2;3;7 11;7;3	6;5;6 7;11 12;8	7;3 2;7	2;3 2;6	3;4	8									
	Zona Final da Sequência	8	7	8	7	7	7									
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I); Torto (T);	F	A	F	I	I	F									
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G	G	G										

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

BARCELONA (5) Vs (2) LYON

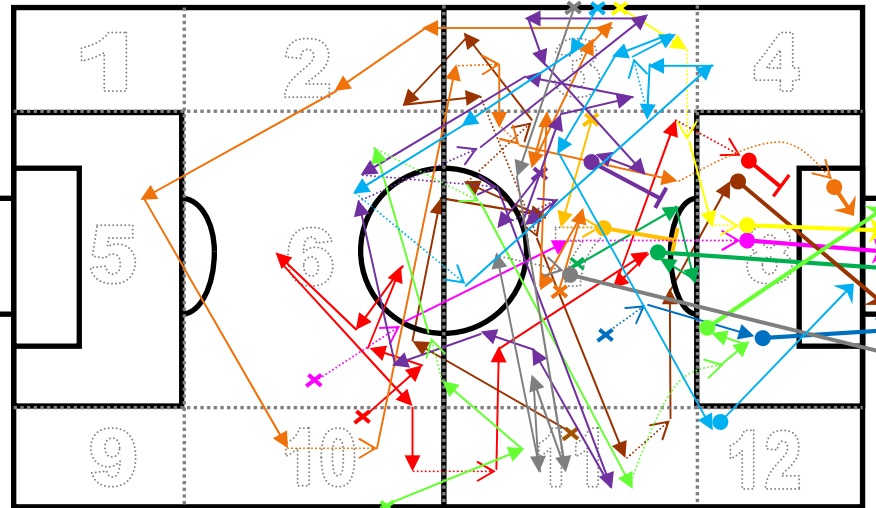
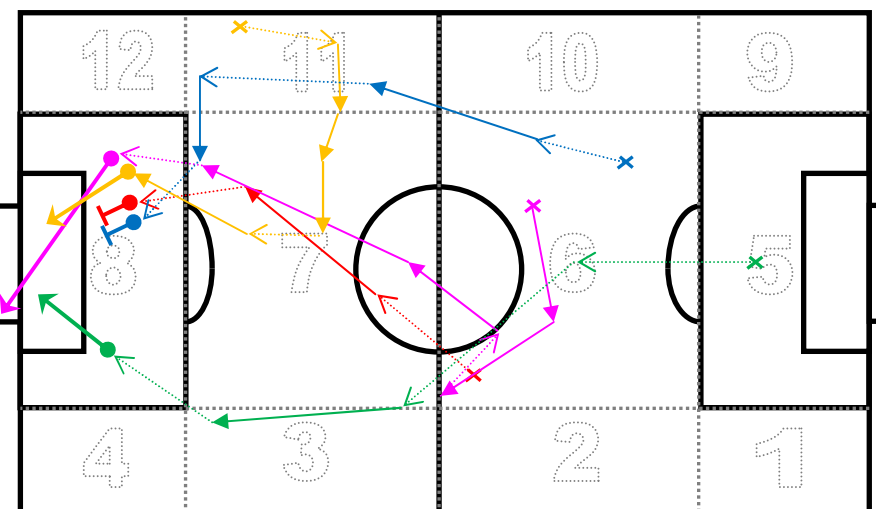
JOGO N.º: 5

DATA: 11 – 03 – 2009

FASE: Oitavos-de-final (2.ª mão)

CASA ☒

FORA ☐

1.ª P	Número de Seqüências	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Padrão das Seqüências	Ataque →
	Tempo de Jogo	9'	15'	16'	23'	25'	27'	29'	31'	37'	40'	42'	43'		
	Duração da Seqüência	23''	3''	2''	4''	7''	33''	16''	47''	31''	21''	45''	6''		
	N.º de Passes Implicados	11	1	3	1	1	10	5	16	10	6	13	2		
	Jogadores por sector Defesas(D) (GR*); Médios(M); Avançados(A);	3D 3M 3A	1M 1A	2M 1A	2M	1D 1A	2D 2M 2A	2D 2M 1A	4D 3M 3A	3D 3M 2A	2D 1M 2A	4D* 2M 2A	1D 2A		
	Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	I	I	I	LI	I	I	LL	LI	LL	LL	I	LL		
	Zona Inicial da Seqüência	10	7	7	7	6	11	3	7	3	10	7	3		
	Zonas Intermédias	6:10 11:7	7/8	7	7	7	6:7:3 2:3:7 11:7	7:11 7:11	3:6:7 11:7 6:7:3	7:6 7:4:3 7:3:7	11:6 7:11 7	3:2 5:10 3:7	7		
	Zona Final da Seqüência	8	8	7	7	8	8	7	7	12	8	8	8		
	Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	I	F	F	I	G	G	F	I	A	G	A	G		
	Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	E	E	G	G	G	G	G	G	G		
2.ª P	Número de Seqüências	13	14	15	16	17								Padrão das Seqüências	← Ataque
	Tempo de Jogo	56'	58'	59'	90'	95'									
	Duração da Seqüência	7''	15''	15''	14''	12''									
	N.º de Passes Implicados	1	2	1	4	4									
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1M 1A	1D 1A	1D 1A	1D 3M 1A	2D 2M 1A									
	Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	I	I	I	C	I									
	Zona Inicial da Seqüência	6	6	5	11	6									
	Zonas Intermédias	7	11:7	6 7 3	7	7									
	Zona Final da Seqüência	8	8	8	8	8									
	Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	I	I	A	A	G									
	Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G	G									

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

MAN UNITED (2) Vs (0) INTER

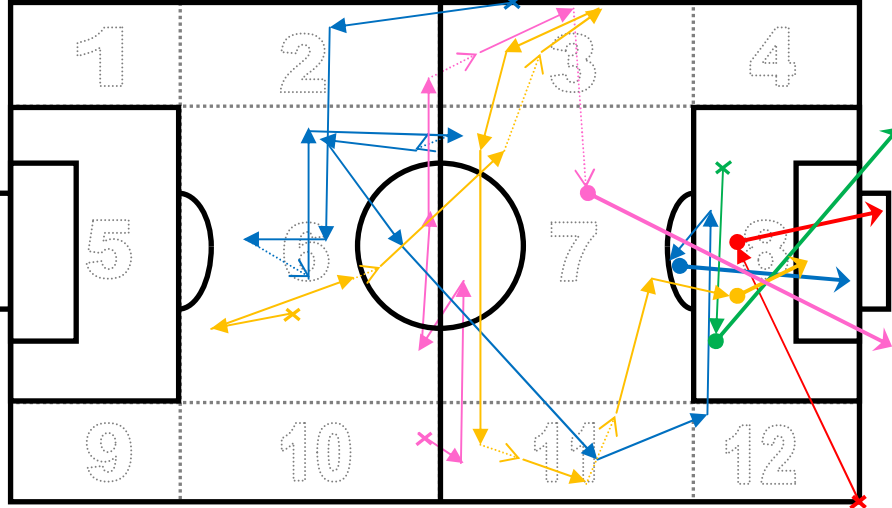
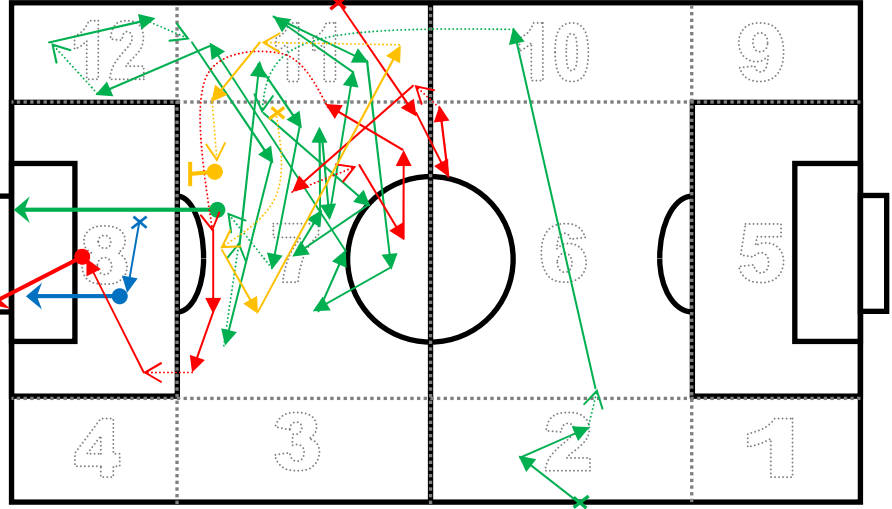
JOGO N.º: 6

DATA: 11 – 03 – 2009

FASE: Oitavos-de-final (2.ªmão)

CASA ☒

FORA ☐

1.ªP	Número de Seqüências	1	2	3	4	5									Padrão das Seqüências	Ataque →
	Tempo de Jogo	4'	16'	16'	38'	45'										
	Duração da Seqüência	2''	29''	5''	31'	19''										
	N.º de Passes Implicados	1	10	1	10	6										
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1M 1D	3D 4M 2A	2M	4D 2M 2A	2D 4M 1A										
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantos(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>	PC	LL	I	I	LI										
	Zona Inicial da Seqüência	12	3	8	6	10										
	Zonas Intermédias	12/8	2;6/7 6;11 12;8	8	7;3 7;11 7	11;7 6;2;3										
	Zona Final da Seqüência	8	7	8	8	7										
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>	G	A	F	A	F										
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	E	G	G	G	G										
2.ªP	Número de Seqüências	6	7	8	9										Padrão das Seqüências	Ataque ←
	Tempo de Jogo	49'	60'	64'	78'											
	Duração da Seqüência	29''	1''	70''	15''											
	N.º de Passes Implicados	10	1	22	3											
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1D 4M 1A	1M 1A	2D 4M 2A	1D 3M											
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantos(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>	LL	I	LL	I											
	Zona Inicial da Seqüência	11	8	2	7											
	Zonas Intermédias	7;6;11 7;11 7;8	8	6;10;11;7 11;7;11;12 11;7;11	11											
	Zona Final da Seqüência	8	8	7	7											
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>	G	A	A	I											
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	G	G	G	G											

X Início

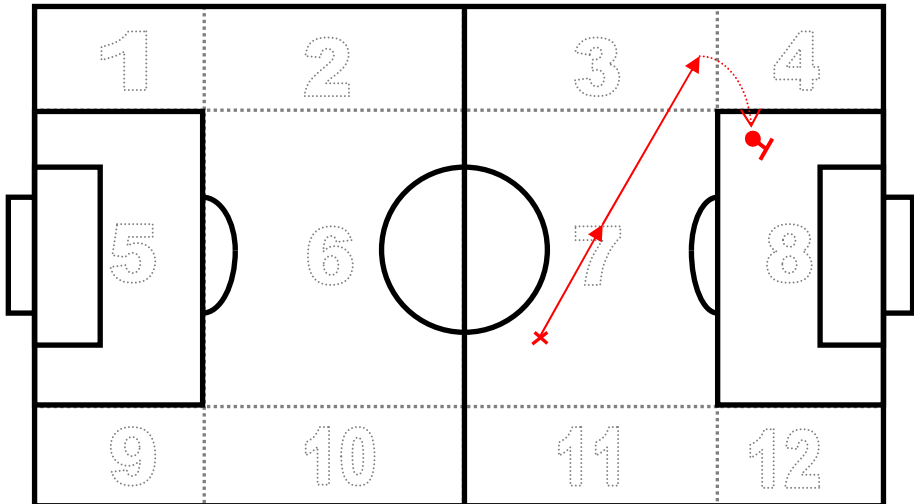
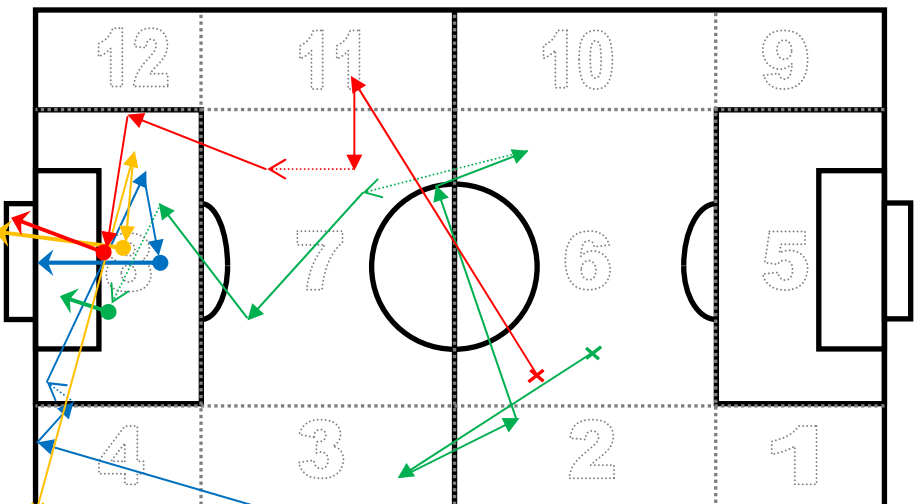
→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registro das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

JUVENTOS (2) Vs (2) <u>CHELSEA</u>																	
JOGO N.º: 7			DATA: 10 – 03 – 2009				FASE: Oitavos-de-final (2.ªmão)					CASA <input type="checkbox"/>		FORA <input checked="" type="checkbox"/>			
1.ªP	Número de Sequências		1								Padrão das Sequências				Ataque →		
	Tempo de Jogo		43'														
	Duração da Sequência		8''														
	N.º de Passes Implicados		2														
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);		2M 1A														
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);		I														
	Zona Inicial da Sequência		7														
	Zonas Intermédias		3;4														
	Zona Final da Sequência		8														
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);		I														
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		P															
2.ªP	Número de Sequências		2	3	4	5					Padrão das Sequências				Ataque ←		
	Tempo de Jogo		83'	91'	93'	93'											
	Duração da Sequência		10''	9''	18''	4''											
	N.º de Passes Implicados		4	4	6	2											
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);		1D 2M 1A	1D 2M 2A	2D 2M 2A	3M											
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);		LI	LL	I	PC											
	Zona Inicial da Sequência		6	3	6	4											
	Zonas Intermédias		11;7	4	3;2;7 6;7	8											
	Zona Final da Sequência		8	8	8	8											
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);		G	A	A	F											
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		P	E	E	E												

→ Passe;

● → Remate

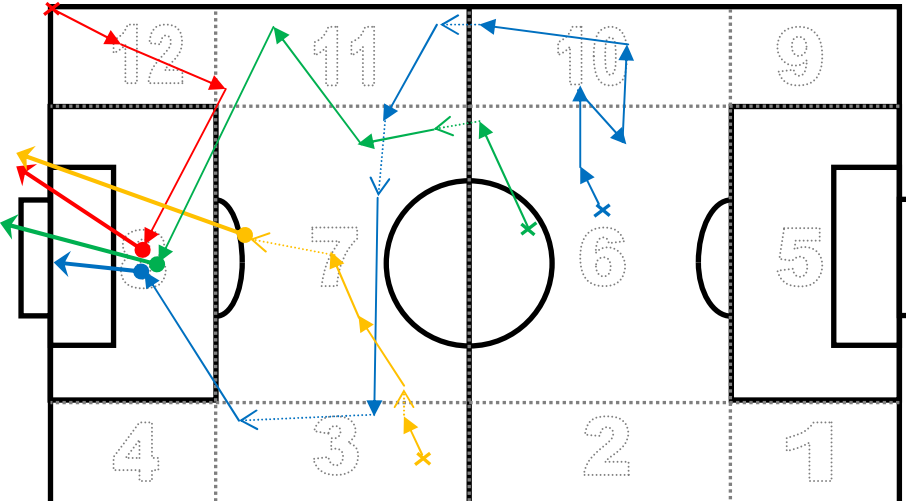
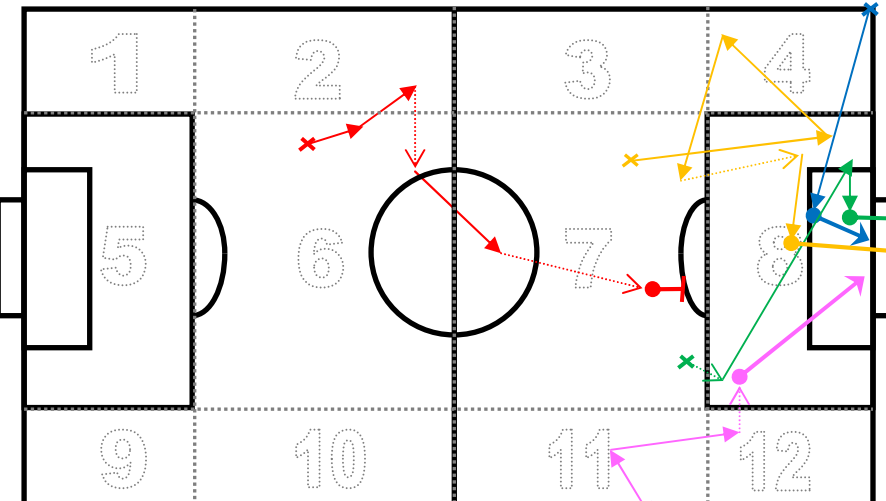
X Inicio

→ Passe;

● → Remate

Remate interceptado.

Registro das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

ROMA (1) Vs (0) <u>ARSENAL</u>																	
JOGO N.º: 8				DATA: 11 – 03 – 2009				FASE: Oitavos-de-final (2.ª mão)				CASA <input type="checkbox"/>		FORA <input checked="" type="checkbox"/>			
1.ª P	Número de Sequências		1	2	3	4							Padrão das Sequências			Ataque ←	
	Tempo de Jogo		17'	35'	42'	44'											
	Duração da Sequência		5''	23''	14''	9''											
	N.º de Passes Implicados		3	8	4	3											
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);		1D 1M 1A	3D 3M 1A	1D 3M 1A	4M											
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);		PC	I	C	I											
	Zona Inicial da Sequência		12	6	6	3											
	Zonas Intermédias		11	10;6;10 11;7;3	7;11	7											
	Zona Final da Sequência		8	8	8	7											
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);		F	A	F	F											
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		P	P	P	P												
2.ª P	Número de Sequências		5	6	7								Padrão das Sequências			Ataque →	
	Tempo de Jogo		52'	52'	92'												
	Duração da Sequência		11''	2''	5''												
	N.º de Passes Implicados		3	1	2												
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);		1D 3M	1D 1M	1D 1M 1A												
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);		C	PC	I												
	Zona Inicial da Sequência		6	4	7												
	Zonas Intermédias		2;6	4/8	8												
	Zona Final da Sequência		7	8	8												
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);		I	A	F												
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		P	P	P													
T E M P O E X T R A												1.ª P	2.ª P				
												8	9				
												13'ex	22'ex				
												14''	6''				
												4	2				
												1D 3M 1A	1D 2M				
												I	LL				
												7	11				
												8;4 7	12				
												8	8				
F	A																
P	P																

→ Passe;

● → Remate

● Remate interceptado.

Registo das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

BARCELONA (4) Vs (0) BAYERN

JOGO N.º: 9

DATA: 08 – 04 – 2009

FASE: Quartos-de-final (1.ª mão)

CASA ☒

FORA ☐

1.ºP	Número de Sequências	1	2	3	4	5	6	7	8			Padrão das Sequências		Ataque →
	Tempo de Jogo	6'	6'	9'	12'	33'	37'	38'	41'					
	Duração da Sequência	32''	3''	20''	18''	3''	16''	19''	34''					
	N.º de Passes Implicados	8	1	8	4	1	3	5	16					
	Jogadores por sector Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	5D(GR) 1M 1A	1M 1ª	2D 1M 3A	1D 2M 2A	1M 1D	1M 2A	1D 2M 2A	3D 3M 2A					
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantão(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	I	PC	I	C	LI	I	I	LL					
	Zona Inicial da Sequência	7	12	2	5	7	3	7	11					
	Zonas Intermédias	6 7 11	7	6; 2 3; 7 4; 7	1; 2 6; 7 11; 7	7	7	3	6 11 10					
	Zona Final da Sequência	8	8	8	8	7	8	8	7					
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	A	I	G	G	F	F	G	F					
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	G	G	G	G	G						

2.ºP	Número de Sequências	9	10	11	12	13	14					Padrão das Sequências		Ataque ←
	Tempo de Jogo	59'	62'	64'	78'	88'	92'							
	Duração da Sequência	51''	36''	1''	22''	13''	17''							
	N.º de Passes Implicados	16	15	1	6	6	7							
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	4D 3M 2A	3D 3M 3A	1M 1D	1D 3M 3A	1D 1M 2A	1D 1M 3A							
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantão(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	LL	LI	PC	C	PC	I							
	Zona Inicial da Sequência	12	6	4	6	4	3							
	Zonas Intermédias	11;10;6;7;6 11;10;11;3 7;6;7;11	11 7	4/8	7; 11 7; 3	3 4 3	7							
	Zona Final da Sequência	7	7	8	8	7	8							
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	A	F	F	F	F	F							
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G	G	G								

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

MANCHESTER UNITED (2) Vs (2) FC PORTO

JOGO N.º: 10

DATA: 07 – 04 – 2009

FASE: Quartos-de-final (1.ª mão)

CASA ☒

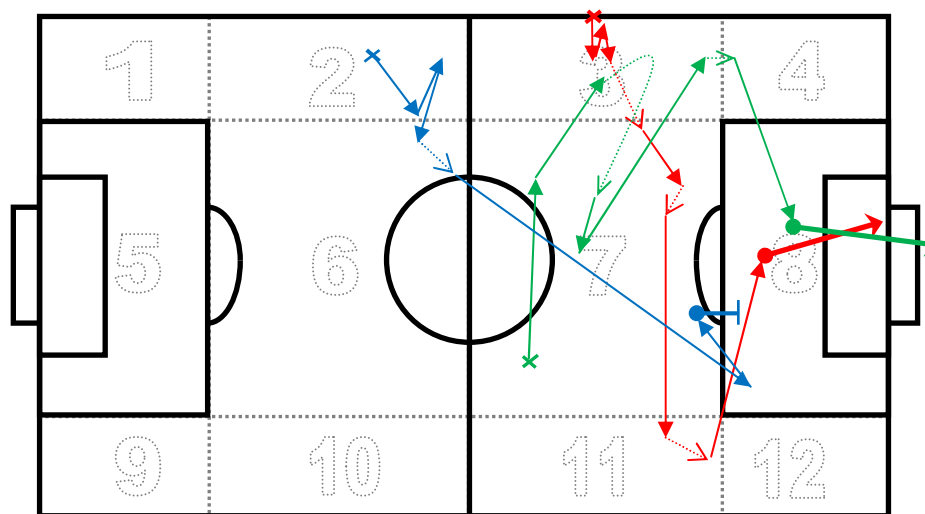
FORA ☐

1.ªP

Número de Seqüências	1	2	3								
Tempo de Jogo	14'	39'	40'								
Duração da Seqüência	12''	10''	20''								
N.º de Passes Implicados	6	5	5								
Jogadores por sector <small>Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>	2D 3A	1D 2M 2A	1D 1M 1A								
Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>	LL	I	LI								
Zona Inicial da Seqüência	3	2	7								
Zonas Intermédias	7 11	6 8	3; 7 3; 4								
Zona Final da Seqüência	8	7	8								
Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>	A	I	F								
Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	E	E								

Padrão das Seqüências

Ataque →

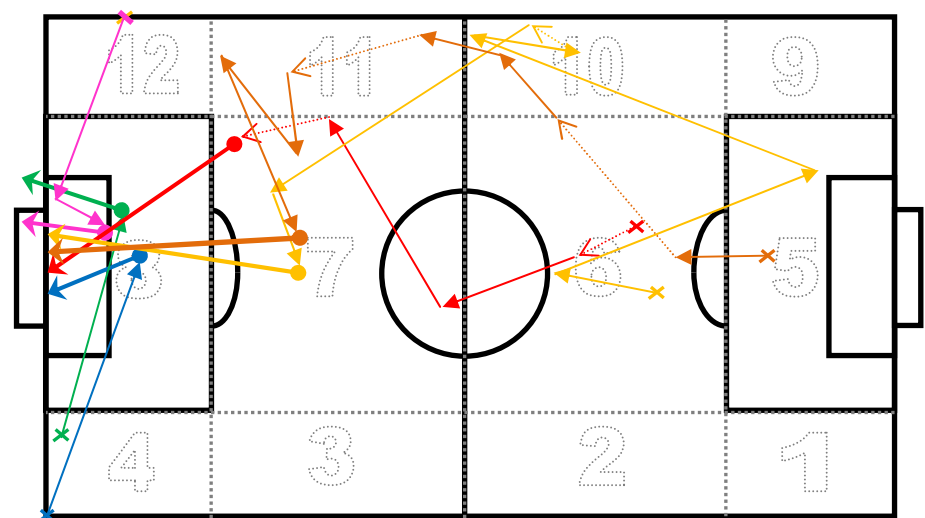


2.ªP

Número de Seqüências	4	5	6	7	8	9					
Tempo de Jogo	59'	60'	60'	71'	85'	88'					
Duração da Seqüência	10''	2''	3''	20''	2''	21''					
N.º de Passes Implicados	2	1	1	6	2	6					
Jogadores por sector <small>Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>	1D(GR) 1M 1A	1M 1D	1M 1D	3D(1GR) 2M 2A	1D 2A	1D(GR) 2M 1A					
Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>	I	PC	I	I	LL	I					
Zona Inicial da Seqüência	6	4	4	6	12	5					
Zonas Intermédias	7	4/8	4/8	5 10	12/8	6; 10 11; 7 11					
Zona Final da Seqüência	7	8	8	7	8	7					
Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>	A	A	F	A	G	A					
Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	E	E	E	E	E	G					

Padrão das Seqüências

Ataque ←



X Início

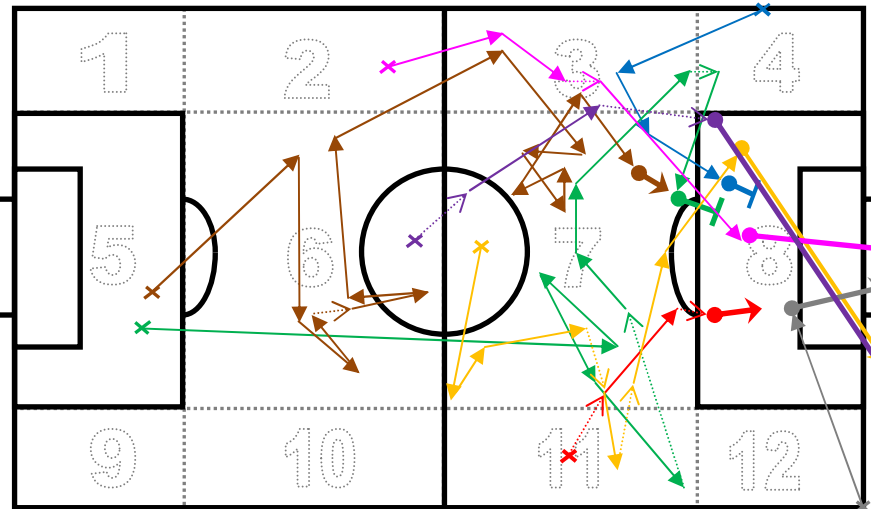
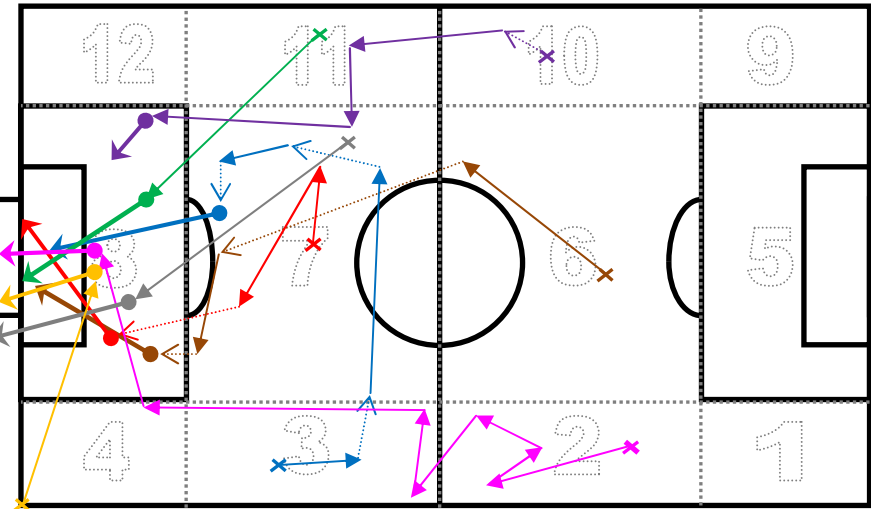
→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●—| Remate interceptado.

Registo das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

LIVERPOOL (1) Vs (3) <u>CHELSEA</u>																	
JOGO N.º: 11			DATA: 08 – 04 – 2009					FASE: Quartos-de-final (1.ªmão)				CASA <input type="checkbox"/>		FORA <input checked="" type="checkbox"/>			
1.ªP	Número de Sequências	1	2	3	4	5	6	7	8			Padrão das Sequências				Ataque →	
	Tempo de Jogo	7'	10'	15'	24'	29'	38'	39'	43'								
	Duração da Sequência	4''	7''	25''	14''	8''	31''	2''	6''								
	N.º de Passes Implicados	1	3	8	6	3	15	2	1								
	Jogadores por sector Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	2A	1D 2M 1A	2D 3M 3A	3M 3A	2D 1M 1A	4D(1GR) 3M 1A	1A 1D	1M 1A								
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	C	LL	GR	I	I	GR	PC	C								
	Zona Inicial da Sequência	11	4	5	7	2	5	12	6								
	Zonas Intermédias	7	3 7	7; 11 7; 3; 4	11 7	3	6; 3 7; 3	12/8	3; 7								
	Zona Final da Sequência	8	8	7	8	8	7	8	8								
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	A	I	I	F	F	I	G	F								
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	P	P	P	P	P	P	P	E									
2.ªP	Número de Sequências	9	10	11	12	13	14	15	16			Padrão das Sequências				Ataque ←	
	Tempo de Jogo	51'	53'	56'	62'	67'	71'	74'	89'								
	Duração da Sequência	6''	15''	2''	2''	14''	13''	2''	11''								
	N.º de Passes Implicados	2	3	1	1	7	2	1	3								
	Jogadores por sector Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1M 1A	1D 3M	2M	1M 1D	2D 2M 2A	1M 2A	2M	2M 1A								
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	I	I	LI	PC	I	C	LI	C								
	Zona Inicial da Sequência	7	3	11	4	2	6	7	10								
	Zonas Intermédias	7	7	11/8	4/8	3 4	7	7/8	11 7								
	Zona Final da Sequência	8	7	8	8	8	8	8	8								
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	A	A	A	G	G	A	F	A								
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	E	G	G	G	G									

X Início

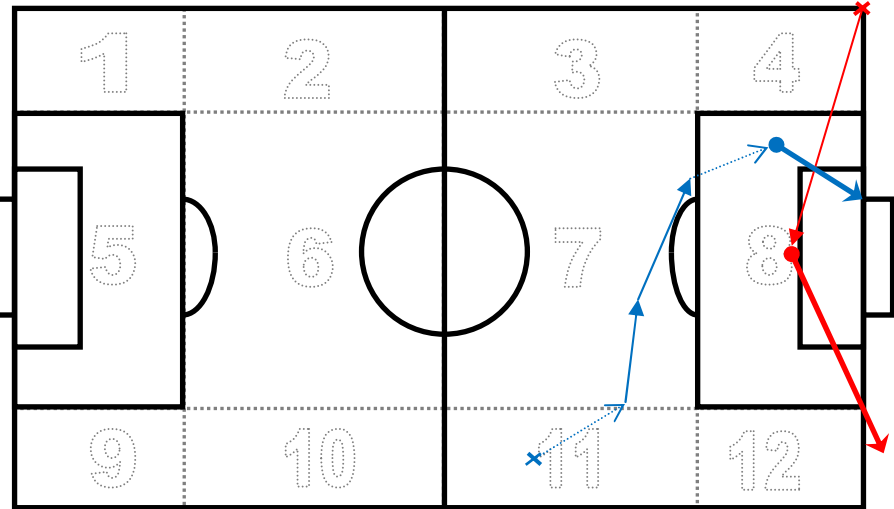
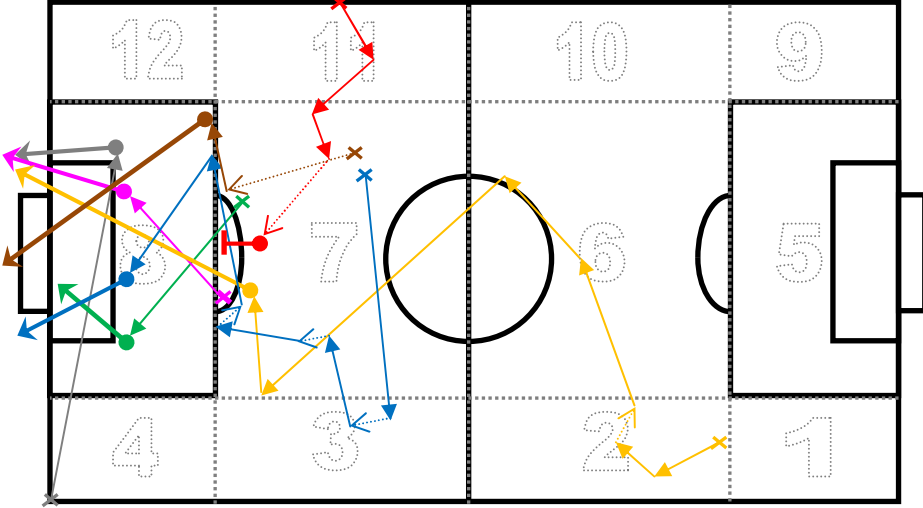
→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

VILLAREAL (1) Vs (1) <u>ARSENAL</u>																	
JOGO N.º: 12				DATA: 07 – 04 – 2009				FASE: Quartos-de-final (1.ªmão)				CASA <input type="checkbox"/> FORA <input checked="" type="checkbox"/>					
1.ªP	Número de Sequências		1	2							Padrão das Sequências				Ataque →		
	Tempo de Jogo		6'	18'													
	Duração da Sequência		2''	8''													
	N.º de Passes Implicados		1	2													
	Jogadores por sector <small>Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>		1A 1M	2M 1A													
	Como inicia a Sequência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)</small>		PC	C													
	Zona Inicial da Sequência		4	11													
	Zonas Intermédias		4/8	7													
	Zona Final da Sequência		8	8													
	Como termina a Sequência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>		F	A													
Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>		E	P														
2.ªP	Número de Sequências		3	4	5	6	7	8	9		Padrão das Sequências				Ataque ←		
	Tempo de Jogo		50'	63'	65'	69'	73'	77'	94'								
	Duração da Sequência		9''	17''	3''	20''	2''	5''	2''								
	N.º de Passes Implicados		3	5	1	6	1	1	1								
	Jogadores por sector <small>Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>		1D 2M	1D 3M 1A	1A 1M	1D 3M 2A	1A 1M	2M	1M 1D								
	Como inicia a Sequência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>		LL	I	I	I	I	C	PC								
	Zona Inicial da Sequência		11	7	7	2	7	7	4								
	Zonas Intermédias		7	3/7	7/8	6	7/8	7/8	4/8								
	Zona Final da Sequência		7	8	8	7	8	8	8								
	Como termina a Sequência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>		I	F	A	F	F	F	F								
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>		P	P	P	E	E	E	E								

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

BAYERN (1) Vs (1) BARCELONA

JOGO N.º: 13

DATA: 14 – 04 – 2009

FASE: Quartos-de-final (2.ª mão)

CASA ☐

FORA ☒

1.ª P	Número de Seqüências	1	2	3	4	5	6					Padrão das Seqüências	Ataque →
	Tempo de Jogo	18'	20'	21'	22'	34'	35'						
	Duração da Seqüência	5''	16''	29''	9''	12''	7''						
	N.º de Passes Implicados	1	6	7	1	3	2						
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1M 1A	2D 2M 1A	3D 1M 2A	1M 1D	2D 2A	1A 1M 1D						
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);</small>	I	LI	C	C	I	PC						
	Zona Inicial da Seqüência	3	3	10	7	6	12						
	Zonas Intermédias	3/7	7 3 7	6; 7 4; 12	11	7 11 7	12/7						
	Zona Final da Seqüência	7	8	7	12	8	7						
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);</small>	F	F	I	I	I	F						
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	E	E	E	E	E	E						
2.ª P	Número de Seqüências	7	8									Padrão das Seqüências	Ataque ←
	Tempo de Jogo	71'	73'										
	Duração da Seqüência	3''	42''										
	N.º de Passes Implicados	3	19										
	Jogadores por sector Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1M 2A	3D 3M 3A										
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I);</small>	LI	LI										
	Zona Inicial da Seqüência	4	6										
	Zonas Intermédias	4/8	10;11;10 6;10;6;7 6;7;3;6 10;11;7;8										
	Zona Final da Seqüência	8	7										
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);</small>	F	G										
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	P										

X Início

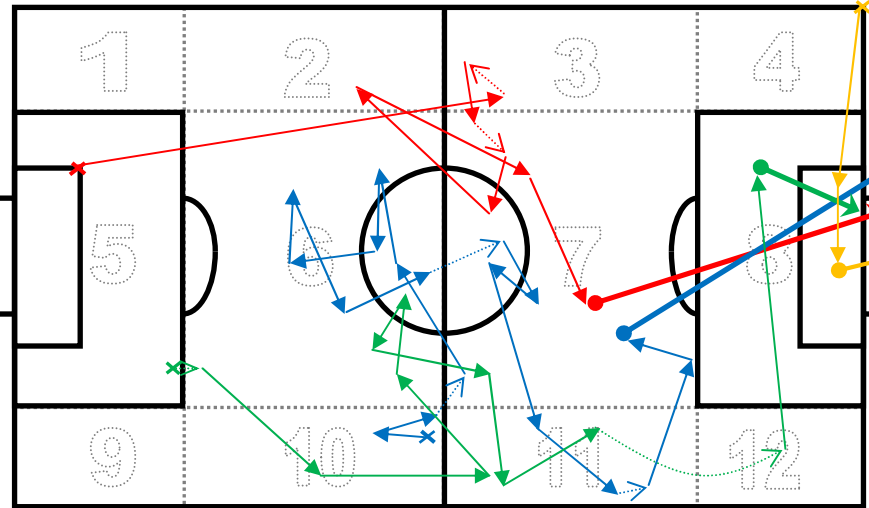
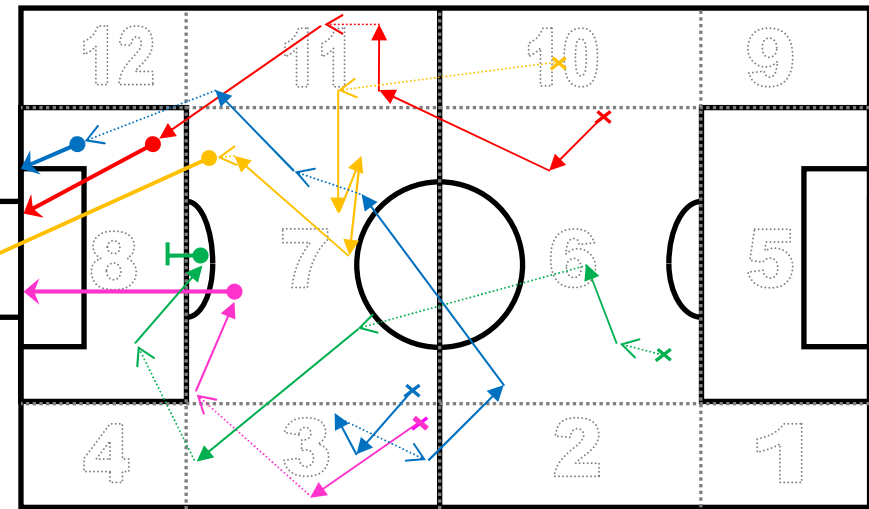
→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado.

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

FC PORTO (0) Vs (1) <u>MANCHESTER UNITED</u>																
JOGO N.º: 14				DATA: 15 – 04 – 2009				FASE: Quartos-de-final (2.ªmão)					CASA <input type="checkbox"/>		FORA <input checked="" type="checkbox"/>	
1.ºP	Número de Sequências	1	2	3	4							Padrão das Sequências				Ataque →
	Tempo de Jogo	6'	12'	30'	44'											
	Duração da Sequência	15''	31''	26''	3''											
	N.º de Passes Implicados	6	15	9	2											
	Jogadores por sector Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	2D 2M 2A	4D 2M 2A	2D(1GR) 3M 2A	2D 1M											
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	PB	C	I*	PC											
	Zona Inicial da Sequência	5	10	5	4											
	Zonas Intermédias	3 7 2	7; 6 7; 11	6;10 11;6;7 11;12	4/8											
	Zona Final da Sequência	7	7	8	8											
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	G	F	A	F											
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	G	G	G												
2.ºP	Número de Sequências	5	6	7	8	9						Padrão das Sequências				Ataque ←
	Tempo de Jogo	46'	66'	69'	83'	91'										
	Duração da Sequência	10''	17''	15''	15''	10''										
	N.º de Passes Implicados	4	5	3	4	2										
	Jogadores por sector Guarda-redes(GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	1D 1M 2A	1D 2M 3A	2M 2A	3M 1A	1M 2A										
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);	I	I	I	I	LI										
	Zona Inicial da Sequência	6	7	6	10	3										
	Zonas Intermédias	7 11	3;6 7;11	7;3 4;8	11	3/7										
	Zona Final da Sequência	8	8	7	7	7										
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);	A	I	I	F	A										
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G	G											

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

(*bola ao solo, devolvida ao GR do ManUnited)

X Início

→ Passe;

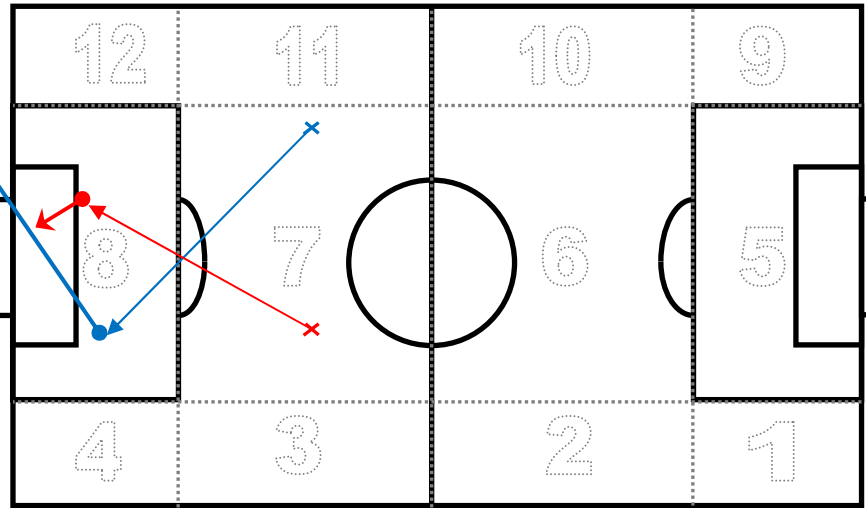
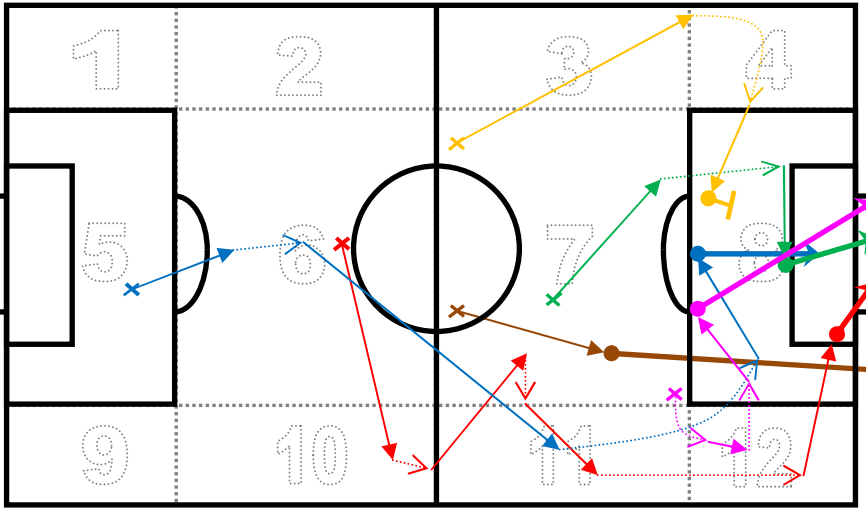
.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

(*bola ao solo, devolvida ao GR do ManUnited)

Registo das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

CHELSEA (4) Vs (4) LIVERPOOL													
JOGO N.º: 15			DATA: 14 - 04 - 2009			FASE: Quartos-de-final (2.ª mão)					CASA <input checked="" type="checkbox"/>		FORA <input type="checkbox"/>
1.ª P	Número de Sequências	1	2								Padrão das Sequências		Ataque ←
	Tempo de Jogo	38'	41'										
	Duração da Sequência	2''	2''										
	N.º de Passes Implicados	1	1										
	Jogadores por sector <small>Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>	1M 1D	2D										
	Como inicia a Sequência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)</small>	L I	L I										
	Zona Inicial da Sequência	7	7										
	Zonas Intermédias	7/8	7/8										
	Zona Final da Sequência	8	8										
	Como termina a Sequência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>	A	F										
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	P										
2.ª P	Número de Sequências	3	4	5	6	7	8				Padrão das Sequências		Ataque →
	Tempo de Jogo	51'	67'	76'	87'	89'	91'						
	Duração da Sequência	17''	11''	8''	12''	5''	3''						
	N.º de Passes Implicados	4	3	2	2	2	1						
	Jogadores por sector <small>Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);</small>	1D 1M 2A	2M 2A	2M 1ª	1D 1A 1M	2A 1M	1M 1A						
	Como inicia a Sequência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I);</small>	I	I	I	I	I	L I						
	Zona Inicial da Sequência	6	5	7	7	7	7						
	Zonas Intermédias	10;7 11;12	6; 11 12	7/8	4	11 12	7						
	Zona Final da Sequência	8	8	8	8	8	7						
	Como termina a Sequência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);</small>	G	A	G	I	G	I						
	Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	E	E	P	P	E						

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

ARSENAL (3) Vs (0) VILLAREAL													
JOGO N.º: 16			DATA: 15 - 04 - 2009			FASE: Quartos-de-final (2.ª mão)					CASA <input checked="" type="checkbox"/>		FORA <input type="checkbox"/>
1.ªP	Número de Seqüências	1	2	3	4	5	6				Padrão das Seqüências		Ataque →
	Tempo de Jogo	4'	5'	9'	10'	19'	22'						
	Duração da Seqüência	18''	24''	7''	15''	7''	4''						
	N.º de Passes Implicados	5	7	1	4	1	1						
	Jogadores por sector Guarda-redes (GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	2D 1M 1A	2D 4M 1A	2M	3D 2M	1M 1A	2M						
	Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I); Bola do GR (GR)	L L	I	L L	I	C	I						
	Zona Inicial da Seqüência	4	6	3	6	4	3						
	Zonas Intermédias	3; 7 11	11 12	3	7 11	4/8	3/7						
	Zona Final da Seqüência	7	8	7	8	8	7						
	Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);	A	F	F	G	F	I						
2.ªP	Número de Seqüências	7	8	9	10	11	12				Padrão das Seqüências		Ataque ←
	Tempo de Jogo	58'	60'	76'	82'	85'	87'						
	Duração da Seqüência	13''	8''	26''	25''	33''	14''						
	N.º de Passes Implicados	2	2	11	9	14	6						
	Jogadores por sector Guarda-redes(GR); Defesas(D); Médios(M); Avançados(A);	2D 1A	1M 2A	4D(1GR) 4M 1A	3D 4M 1A	4D 3M 1A	3M 1A						
	Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I); Bola do GR (GR)	I	I	GR	I	LL	I						
	Zona Inicial da Seqüência	6	7	5	6	10	6						
	Zonas Intermédias	10	7	10; 6; 2 6; 10; 11	3; 2 6; 11; 7	11; 10; 6 7; 3; 7; 3	11						
	Zona Final da Seqüência	7	8	8	8	8	8						
	Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);	I	G	F	I	F	F						
	Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G	G	G						

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

BARCELONA (0) Vs (0) CHELSEA																	
JOGO N.º: 17			DATA: 28 – 04 – 2009					FASE: Meias-finais (1.ªmão)					CASA ☒		FORA ☐		
1.ªP	Número de Sequências	1	2	3	4	5	6	7				Padrão das Sequências				Ataque →	
	Tempo de Jogo	17'	18'	20'	28'	31'	34'	45'									
	Duração da Sequência	14''	23''	25''	24''	15''	3''	51''									
	N.º de Passes Implicados	5	8	10	7	3	1	18									
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A));	1D 3M 1A	3M 2D 1A	3D 2M 3A	4D 2M	1D 2M 1A	1M 1A	1A 3D 3M									
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	LL	I	I	I	I	I	I									
	Zona Inicial da Sequência	12	6	7	3	6	8	8									
	Zonas Intermédias	11 7	10; 6 2; 6	3; 7 11	7; 11 7; 11	4	8	3; 7; 3 7; 11; 7; 3									
	Zona Final da Sequência	8	7	7	7	8	8	7									
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	I	F	F	F	A	A	A									
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	E	E	E	E										
2.ªP	Número de Sequências	8	9	10	11	12						Padrão das Sequências				Ataque ←	
	Tempo de Jogo	59'	70'	91'	93'	94'											
	Duração da Sequência	2''	2''	12''	8''	13''											
	N.º de Passes Implicados	1	1	3	4	2											
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A));	1M 1A	1M 1D	2D 1M 1A	2M 2A	3D(1GR)											
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	PC	PC	I	C	GR											
	Zona Inicial da Sequência	12	12	6	2	5											
	Zonas Intermédias	12/8	12/8	7 11 12	3 7	6 7											
	Zona Final da Sequência	8	8	8	8	12											
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	F	F	F	A	F											
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	E	E												

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

BARCELONA (0) Vs (0) <u>CHELSEA</u>																
JOGO N.º: 17			DATA: 28 – 04 – 2009					FASE: Meias-finais (1.ª mão)					CASA <input type="checkbox"/> FORA <input checked="" type="checkbox"/>			
1.ª P	Número de Sequências	1											Padrão das Sequências		Ataque ←	
	Tempo de Jogo	4'														
	Duração da Sequência	18''														
	N.º de Passes Implicados	5														
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);	3D(1GR) 3M														
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	LL														
	Zona Inicial da Sequência	2														
	Zonas Intermédias	5 3														
	Zona Final da Sequência	7														
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	F														
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E															
2.ª P	Número de Sequências	2												Padrão das Sequências		Ataque →
	Tempo de Jogo	48'														
	Duração da Sequência	1''														
	N.º de Passes Implicados	1														
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);	1A 1M														
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	LI														
	Zona Inicial da Sequência	4														
	Zonas Intermédias	4/8														
	Zona Final da Sequência	8														
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	F														
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E															

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

MAN.UNITED (1) Vs (0) ARSENAL													
JOGO N.º: 18			DATA: 29 – 04 – 2009			FASE: Meias-finais (1.ª mão)					CASA <input checked="" type="checkbox"/>		FORA <input type="checkbox"/>
1.ª P	Número de Seqüências	1	2	3	4	5	6	7			Padrão das Seqüências		Ataque →
	Tempo de Jogo	2'	11'	17'	25'	29'	29'	42'					
	Duração da Seqüência	12''	7''	45''	1''	19''	5''	12''					
	N.º de Passes Implicados	3	4	17	1	6	3	2					
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A));	1D(GR) 2A 1M	1D 2A 1M	4D 3M 3A	1M 1A	1D 3A 1M	2A 2M	1D(GR) 1M 1A					
	Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	GR	LL	I	C	I	C	GR					
	Zona Inicial da Seqüência	5	11	6	3	6	3	5					
	Zonas Intermédias	6; 11 12	11/7	7; 3; 7 11; 7; 6 3; 7; 12	3	7 12	7	6; 7 3					
	Zona Final da Seqüência	8	7	8	3	8	8	7					
	Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	A	A	A	F	A	A	F					
2.ª P	Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	E	E	G	G	G	G			Padrão das Seqüências		Ataque ←
	Número de Seqüências	8	9	10	11	12							
	Tempo de Jogo	53'	61'	69'	72'	91'							
	Duração da Seqüência	8''	12''	4''	6''	3''							
	N.º de Passes Implicados	4	5	1	2	1							
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A));	1A 2M 1D	2M 2A	1M 1A	1D 2M	1M 1A							
	Como inicia a Seqüência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	I	I	C	I	I							
	Zona Inicial da Seqüência	11	6	3	11	7							
	Zonas Intermédias	7 11	7 12	7	7	7							
	Zona Final da Seqüência	7	7	7	7	7							
	Como termina a Seqüência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	I	F	A	F	F							
	Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G	G							

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

MAN.UNITED (1) Vs (0) <u>ARSENAL</u>															
JOGO N.º: 18			DATA: 29 – 04 – 2009				FASE: Meias-finais (1.ª mão)				CASA <input type="checkbox"/>		FORA <input checked="" type="checkbox"/>		
1.ª P	Número de Seqüências	1	2									Padrão das Seqüências			Ataque ←
	Tempo de Jogo	25'	27'												
	Duração da Seqüência	6''	22''												
	N.º de Passes Implicados	2	6												
	Jogadores por sector <small>Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);</small>	3M	4M 2D 1A												
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantos(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I); Bola do GR (GR)</small>	C	LI												
	Zona Inicial da Seqüência	7	7												
	Zonas Intermédias	7	11												
	Zona Final da Seqüência	7	7												
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);</small>	F	A												
Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	P													
2.ª P	Número de Seqüências	3	4									Padrão das Seqüências			Ataque →
	Tempo de Jogo	63'	86'												
	Duração da Seqüência	27''	2''												
	N.º de Passes Implicados	8	1												
	Jogadores por sector <small>Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);</small>	3D 2M 1A	1M 1A												
	Como inicia a Seqüência <small>Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Cantos(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Interceção(I); Bola do GR (GR)</small>	LI	LI												
	Zona Inicial da Seqüência	2	7												
	Zonas Intermédias	6; 10 6	7/8												
	Zona Final da Seqüência	7	8												
	Como termina a Seqüência <small>Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceção(I);</small>	F	F												
Status do jogo <small>Ganhar (G), perder (P), empatado (E)</small>	P	P													

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

CHELSEA (1) Vs (1) BARCELONA																
JOGO N.º: 19			DATA: 06 – 05 – 2009					FASE: Meias-finais (2.ªmão)					CASA ☒ FORA ☐			
1.ºP	Número de Sequências		1	2								Padrão das Sequências				Ataque ←
	Tempo de Jogo		17'	25'												
	Duração da Sequência		7''	2''												
	N.º de Passes Implicados		2	1												
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A):		2M	1M 1D												
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)		I	PC												
	Zona Inicial da Sequência		7	12												
	Zonas Intermédias		4	12/8												
	Zona Final da Sequência		8	8												
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);		F	F												
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		G	G													
2.ºP	Número de Sequências		3	4	5	6						Padrão das Sequências				Ataque →
	Tempo de Jogo		52'	71'	87'	96'										
	Duração da Sequência		10''	7''	10''	3''										
	N.º de Passes Implicados		2	2	5	2										
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A):		2M 1A	1D 2M	1D 3M	2M 1D(GR)										
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)		I	LL	I	PC										
	Zona Inicial da Sequência		3	3	3	12										
	Zonas Intermédias		7	4	3/8	12/8										
	Zona Final da Sequência		8	7	8	8										
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);		A	A	I	I										
	Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		G	G	G	E										
	X Início → Passe; → Deslocamento; ●→ Remate ●— Remate interceptado															

X Início

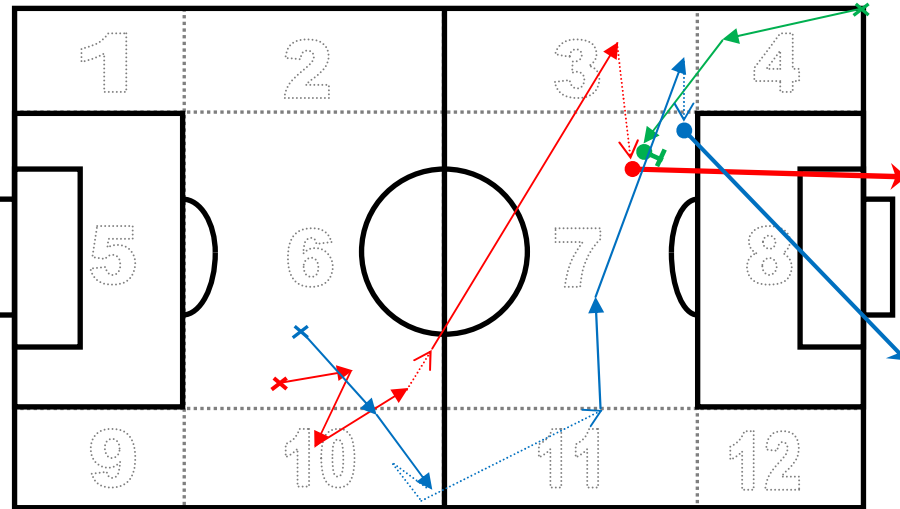
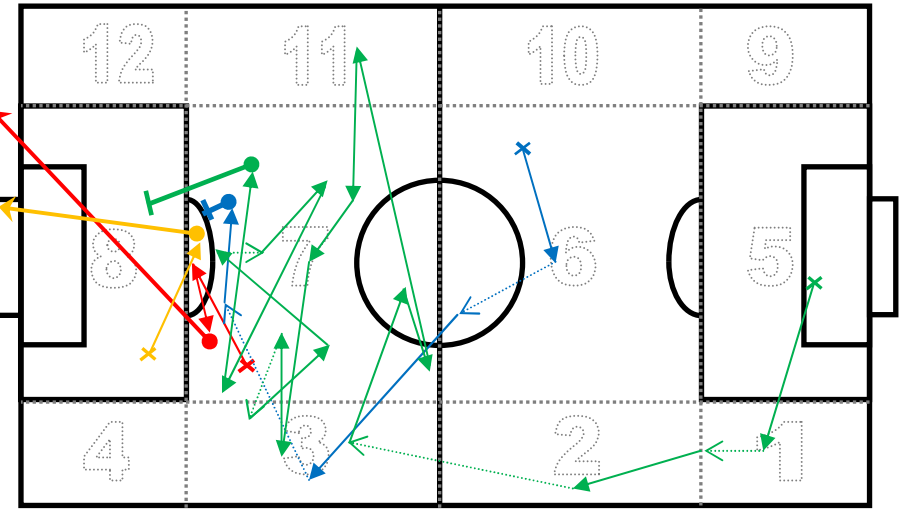
→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●—| Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

CHELSEA (1) Vs (1) <u>BARCELONA</u>																	
JOGO N.º: 19			DATA: 06 – 05 – 2009					FASE: Meias-finais (2.ªmão)					CASA <input type="checkbox"/>		FORA X		
1.ªP	Número de Sequências		1	2	3						Padrão das Sequências					Ataque →	
	Tempo de Jogo		2'	29'	48'												
	Duração da Sequência		14''	19''	4''												
	N.º de Passes Implicados		4	4	2												
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);		1D 1M 1A	2M 2A 2A	2A 1M 1M												
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)		I	LI	PC												
	Zona Inicial da Sequência		6	6	4												
	Zonas Intermédias		10 6; 3	10;11 7; 3	4/7												
	Zona Final da Sequência		7	7	7												
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);		F	F	I												
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		E	P	P													
2.ªP	Número de Sequências		4	5	6	7					Padrão das Sequências					Ataque ←	
	Tempo de Jogo		47'	55'	70'	93'											
	Duração da Sequência		2''	12''	44''	3''											
	N.º de Passes Implicados		2	3	14	1											
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);		1M 1A 1D	2D 1A 1M	3D 3M 3A	1A 1M											
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)		LI	I	PB	I											
	Zona Inicial da Sequência		7	6	5	8											
	Zonas Intermédias		7	3	1;2;3 7;11;7 3;7;3	8/7											
	Zona Final da Sequência		7	7	7	7											
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);		F	I	I	G											
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		P	P	P	P												

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das seqüências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

ARSENAL (1) Vs (3) MAN.UNITED																	
JOGO N.º: 20			DATA: 05 – 05 – 2009				FASE: Meias-finais (2.ªmão)					CASA <input checked="" type="checkbox"/>		FORA <input type="checkbox"/>			
1.ªP	Número de Sequências		1	2	3							Padrão das Sequências			Ataque →		
	Tempo de Jogo		3'	30'	35'												
	Duração da Sequência		17''	16''	14''												
	N.º de Passes Implicados		5	3	5												
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A));		2D 2M	1D (GR) 1A 2M	3D 2M 1A												
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)		I	GR	LL												
	Zona Inicial da Sequência		7	5	3												
	Zonas Intermédias		6	3; 7 4; 3	7 12												
	Zona Final da Sequência		7	8	8												
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);		I	A	F												
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		E	P	P													
2.ªP	Número de Sequências		4	5	6	7	8					Padrão das Sequências			Ataque ←		
	Tempo de Jogo		60'	64'	85'	91'	93'										
	Duração da Sequência		1''	11''	3''	2''	18''										
	N.º de Passes Implicados		1	4	2	1	6										
	Jogadores por sector Defesas(D)((Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A));		1A 1M	2M 1A	3M	1M 1A	1D 2M 1A										
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)		PC	C	LI	C	I										
	Zona Inicial da Sequência		12	10	3	8	5										
	Zonas Intermédias		12/8	7; 6 7; 11	3/8	8	6; 10 6; 7; 11										
	Zona Final da Sequência		8	7	8	8	7										
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Intercepção(I);		I	A	A	A	F										
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)		P	P	P	P	P											

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado

Registo das sequências de passe que terminam em remate e as suas variáveis

ARSENAL (1) Vs (3) <u>MAN.UNITED</u>													
JOGO N.º: 20			DATA: 05 – 05 – 2009				FASE: Meias-finais (2.ªmão)				CASA <input type="checkbox"/>		FORA <input checked="" type="checkbox"/>
1.ªP	Número de Sequências	1	2	3	4	5	6				Padrão das Sequências		Ataque ←
	Tempo de Jogo	8'	18'	18'	21'	30'	45'						
	Duração da Sequência	8''	36''	2''	2''	11''	21''						
	N.º de Passes Implicados	2	14	1	1	1	8						
	Jogadores por sector Defesas(D);(Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);	1M 2A	2D 3A 3M	1M 1A	1M 1A	1D 1A	2D 2A 3M						
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	I	C	PC	PC	I	LL						
	Zona Inicial da Sequência	3	6	12	12	6	3						
	Zonas Intermédias	3/8	2; 6; 2 6; 3; 4 8; 3	12/8	12/8	7 3	7 3						
	Zona Final da Sequência	8	7	8	8	7	7						
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	G	A	F	F	A	A						
Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	E	G	G	G	G	G							
2.ªP	Número de Sequências	7	8	9	10						Padrão das Sequências		Ataque →
	Tempo de Jogo	52'	52'	61'	73'								
	Duração da Sequência	13''	3''	12''	12''								
	N.º de Passes Implicados	4	2	4	8								
	Jogadores por sector Defesas(D);(Guarda-redes(GR)); Médios(M); Avançados(A);	2D 1M 2A	1M 1A	1D 3A	1A 2M 1D								
	Como inicia a Sequência Lançamento Lateral(LL); Livre Indireto(LI); Pontapé de Canto(PC); Pontapé de Baliza(PB); Conquista(C); Intercepção(I); Bola do GR (GR)	I	PC	I	LL								
	Zona Inicial da Sequência	6	12	5	11								
	Zonas Intermédias	11	8	6 7	7								
	Zona Final da Sequência	7	12	8	8								
	Como termina a Sequência Golo(G); Fora(F); Alvo(A); Interceptado(I);	A	A	G	A								
	Status do jogo Ganhar (G), perder (P), empatado (E)	G	G	G	G								

X Início

→ Passe;

.....→ Deslocamento;

●→ Remate

●— Remate interceptado